



GRAAFINEN SUUNNITTELU NELJÄSSÄ PÄIVÄSSÄ - SKILL YOURSELF -TYÖPAJAKIERTUE 2012
TAITEEN MAISTERIN OPINNÄYTETYÖ - ANSSI KOKKONEN

GRAAFISEN SUUNNITTELUN
KOULUTUSOHJELMA
•
MEDIAN LAITOS
•
TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN
KORKEAKOULU
•
AALTO-YLIOPISTO

GRAAFINEN SUUNNITTELU
NELJÄSSÄ PÄIVÄSSÄ
•
SKILL YOURSELF
-TYÖPAJAKIERTUE 2012
•
TAITEEN MAISTERIN
OPINNÄYTETYÖ
•
ANSSI KOKKONEN



GRAAFISEN SUUNNITTELUN
KOULUTUSOHJELMA
.
MEDIAN LAITOS
.
TAITEIDEN JA SUUNNITTELUN
KORKEAKOULU
.
AALTO-YLIOPISTO

GRAAFINEN SUUNNITTELU NELJÄSSÄ PÄIVÄSSÄ - SKILL YOURSELF -TYÖPAJAKIERTUE 2012
TAITEEN MAISTERIN OPINNÄYTETYÖ · ANSSI KOKKONEN

GRAAFINEN SUUNNITTELU
NELJÄSSÄ PÄIVÄSSÄ
SKILL YOURSELF
-TYÖPAJAKIERTUE 2012
.
TAITEEN MAISTERIN
OPINNÄYTETYÖ
.
ANSSI KOKKONEN



Maailma
on
suuri

Maailma
on
suuri

JUMIEN
HANNA

JUMIEN
HANNA

Kyllä
Kyllä

Kyllä
Kyllä

Kyllä
Kyllä

**GRAAFINEN SUUNNITTELU
NELJÄSSÄ PÄIVÄSSÄ**

**SKILL YOURSELF
-TYÖPAJAKIERTUE 2012**

•

**TAITEEN MAISTERIN
OPINNÄYTETYÖ**

•

ANSSI KOKKONEN

Maisterin opinnäyte

Graafisen suunnittelun koulutusohjelma

Median laitos

Taiteiden ja suunnittelun korkeakoulu

Aalto-yliopisto

2013

Ohjaaja: Marjatta Itkonen

Kiitokset ohjaajalleni professori Marjatta Itkoselle, kaikille
työpajojen osallistujille ja tukijoille, Jesselle & Juhalle sekä
ennen kaikkea Julialle tuesta koko pitkän prosessin aikana.

| | |
|---|---------------|
| JOHDANTO | 9 |
| Aiheen valinta | 12 |
| Tutkimustehtävä ja aiheen rajaus | 13 |
| Aineiston rajaus | 14 |
| Sanastoa | 15 |
| SKILL YOURSELF -TYÖPAJAKIERTUE | 17 |
| Valmistelu | 20 |
| Miksi? | 21 |
| Paikkakunnat | 22 |
| Työpajojen suunnittelu | 23 |
| Ilme ja viestintä | 25 |
| Asuntoauto | 27 |
| Rahoitus ja yhteistyökumppanit | 28 |
| Aikataulu ja tehtävät kolmesta työpajasta | 29 |
| Päivä 1 – Kuvitus, hahmosuunnittelu, pakkaussuunnittelu | 31 |
| Päivä 2 – Merkkisuunnittelu, pelkistäminen | 32 |
| Päivä 3 – Typografinen juliste, slogan | 33 |
| Päivä 4 – Näyttely | 34 |
| Työpajojen läpikäynti | 35 |
| Seinäjoki | 37 |
| Tornio | 41 |
| Rovaniemi | 43 |
| Savonlinna | 47 |
| Uusikaupunki | 49 |

| | |
|---|----------------|
| POHDINTOJA TYÖPAJOISTA | 52 |
| Mikä onnistui ja mikä meni pieleen | 53 |
| Viestinnän onnistuminen | 55 |
| Osallistujien motivaatio työpajasta toiseen | 57 |
| Tehtävät ja aikataulut | 59 |
| Työpajojen anti | 61 |
| Maskotit | 65 |
| Vaakunat | 68 |
| Julisteet | 71 |
| Yhteisöllisen suunnittelun kolme esimerkkiä | 79 |
| Kohti ihmislähtöistä suunnittelua | 83 |
| Yhteisöllinen suunnitteluprosessi ja paikallisuuden merkitys | 85 |
| Design-ajattelulla vaikuttaminen | 87 |
| Piirtotaitoa pitemmälle | 89 |
| Työpajojen tavoitteena idealhtöinen työskentelytapa | 90 |
| Graafinen suunnittelu, design-ajattelu ja yksinkertaistaminen | 93 |
| Ehdotus uudeksi ohjelmarungoksi | 97 |
| YHTEENVETO | 101 |
| LÄHTEET | 103 |

JOHDANTO

Mitä opettaa graafisesta suunnittelusta neljässä päivässä? Tätä kysymystä pohdin, kun talvena 2010–2011 suunnittelin seuraavaksi kesäksi Skill Yourself –työpajakiertuetta.

Kesä-heinäkuussa 2012 toteutimme opiskelijakollegoideni Jesse Pasasen ja Juha Lieteen kanssa viisi nelipäiväistä työpajaa, viidessä eri kaupungissa ympäri Suomea. Työpajojen aihe oli graafinen suunnittelu, ja ne oli suunnattu 16–20-vuotiaille nuorille, jotka ovat kiinnostuneet graafisesta suunnittelusta ja visuaalisista aloista yleensä. Kolmessa työpajassa viidestä toistimme samanlaisen ohjelmarunon: kolmen päivän aikana suoritettiin kolme päätehtävää, kun taas neljäntenä (ja viimeisenä) päivänä järjestettiin tehdyistä töistä näyttely. Kaksi työpajaa päättyivät poikkeamaan tästä kaavasta.



Maailma ja graafisen suunnittelijan rooli siinä muuttuvat. Vaikka tämän gradun kirjoittamisen aikaan monia graafikoita irtisanotaan (kun esimerkiksi kustannusyhtiöt ulkoistavat taittoprosessinsa), samaan aikaan etsitään ja palkataan taitavia käyttöliittymäsuunnittelijoita ja digimedian osaajia. Suunnittelutyön painopiste siirtyy painotuotteista interaktiivisiin medioihin. Viestinnän määrä ja kirjo kasvaa, ja kyky lukea ja muokata viestintää on jo perustavanlaatuinen kansalaistaito – ja usein ammattitaito, myös ammateissa jotka eivät ole erikoituneet pelkästään visuaaliseen muotoiluun.

Myös laajemmin suunnittelijat liikkuvat kohti prosessien alkupäätä, tuoden ongelmanratkaisukykyänsä päättävälle tasolle.¹

Järjestäessämme työpajakiertuetta emme suunnitelleet työpajoja tutkimuksellisesta tai pedagogisesta näkökulmasta. Tavoitteenamme oli välittää nuorille (jotka pian siirtyisivät kolmannen asteen opintoihinsa) tietoa sekä graafisesta suunnittelusta ammattina että opiskelualana, mutta myös yleisemmin muotoilu- ja taidealoista. Työpajojen aikana sivuttiinkin graafisen suunnittelun lisäksi ainakin kuvitusta, tilasuunnittelua ja valokuvausta.

Graafiset suunnittelijat vaativat itseltään ja toisiltaan usein yhteiskunnallista vastuuta työssään, ja ala onkin tuottanut useita kiinnostavia yleishyödyllisiä projekteja. (Esittelen myöhemmin tässä tutkielmassa kolme tällaista.) Meille tärkeintä oli tavoittaa ne nuoret, jotka oikeasti voisivat innostua jatkamaan alalle. Uskon, että työstään innostunut graafinen suunnittelija voikin parantaa viestinnän tasoa, ilahduttaa ja yllättää, sekä tuottaa merkityksellistä keskustelua.



Jesse lisää maalia autoomme.

AIHEEN VALINTA

Skill Yourself lähti halusta tehdä jotain erilaista graafisen suunnittelun alueella. Se oli henkilökohtainen projekti, ja luonteva aihe Pro Gradu – tutkielmalle. Työpajakiertue itsessään on tätä kirjoitusta viimeistellessäni ollut ohi yhdeksän kuukautta, ja siinä käytetty auto myytiin puoli vuotta sitten. Miksi siis palata aiheeseen?

Olin päättänyt jo työpajakiertuetta valmistellessani, että siitä tulee produktioni maisterin opinnäytetyöhön, ja että teen projektista saatavan aineiston pohjalta kirjallisen tutkielman. Tuolloin olin aikeissa kerätä enemmänkin aineistoa: Haastatteluja, tilastotietoja, yms. Matkan aikana vastaan tulivat kuitenkin aika- ja jaksamisrajat, ja keskityimme itse työpajojen mahdollisimman erinomaiseen toteuttamiseen.

Tämän tutkielman rooli ja tarkoitus on toimia jonkinlaisena loppuraporttina projektista, niin että siitä kiinnostuneet saavat siitä kirjallista tietoa. Tutkielmassa on myös reflektiota projektin onnistumisesta, pohdintaa graafisen suunnittelun perusasioista ja ehdotus mahdolliseksi uudeksi työpajaohjelmaksi.

¹
Brown, 2009, s. 7



Varhaista ideointia Rovaniemellä.

TUTKIMUSTEHTÄVÄ JA AIHEEN RAJAUS

Tutkimuksen tarkoituksena on analysoida Skill Yourself -työpajakiertueen onnistumista. Tutkimus on luonteeltaan laadullinen evaluointitutkimus.

Laadullinen tutkimus pyrkii ymmärtämään merkityksiä, myös eläytymällä tutkittavan näkökulmaan.² Sille on ominaista tutkijan oma osallistuminen, sekä tutkimuksen luonteen muuttuminen projektin aikana.³

Käyn läpi projektin kulkua sen alkuvaiheista varsinaisiin työpajoihin. Analysoin projektin onnistumisia ja mahdollisia puutteita tai epäonnistumisia. Tarkastelen projektiamme yhteisöllisen suunnittelun viitekehyksessä.

Pohdin opetuksellista sisältöämme ja sitä, mitä graafisesta suunnittelusta olisi mielekästä opettaa neljässä päivässä, eli työpajamme keston aikana.

En kuitenkaan käsittele pedagogista teoriaa tai opetusmetodeja ylipäättänsä, vaan keskityn työpajojen varsinaiseen sisältöön ja tehtävänantoihin.

Ehdotan myös konkreettisesti uusia tehtäviä, joita samankaltaista työpajaa suunnitteleva voisi hyödyntää.

2

Syrjälä, Syrjäläinen, Ahonen ja Saari 1996, s. 126

3

Eskola & Suoranta 1998, s. 16

AINEISTON RAJAUS

Tutkielman aineistona on itse työpajakiertue ja omat havaintoni sen ajalta. Pidin kiertueen ajan päiväkirjaa projektin etenemisestä. Otimme myös paljon valokuvia ja jonkin verran videokuvaa. Viittaan myös projektin aikana tuotettuun viestintään verkkosivuillamme, blogissamme ja sosiaalisessa mediassa.

Keskityn ensisijaisesti kolmeen samanlaisina toistuneeseen työpajaan (Seinäjoki, Savonlinna ja Uusikaupunki) ja toissijaisesti Rovaniemen työpajaan. Tornion työpajan jätän vähälle huomiolle, koska se erosi niin paljon muista sisällöltään ja kohderyhmältään.

Esittelen myös kolme projektia, joissa on paljon samaa kuin Skill Yourself –työpajakiertueessa. Ne ovat kaikki yleishyödyllisyyteen pyrkiviä, poikkiteollisia projekteja – joissa kierretään ja asutaan autossa.

Tämän lisäksi minulla on neljän oppilaan opettajilleen laatimat loppuraportit työpajasta, joita sain luvan käyttää. Raporttien oli tarkoitus vastata kysymykseen “Mitä opit työpajassa?” Nämä raportit oli kirjoitettu ilman että niitä olisi ollut tarkoitus näyttää meille, työpajan vetäjille. Raportin luovuttajat antoivat tähän kuitenkin myöhemmin luvan.

Kaikki tämän tutkielman englanninkieliset lainaukset ovat itse vapaasti suomentamani.

SANASTOA

BRIEF (“BRIIFFI”) Tehtävänanto tai tilaus, joka määrittelee graafisen suunnittelijan tehtävän projektikohtaisesti. Usein ajatellaan että juuri briiffi – eli ratkaistava pulma – erottaa suunnittelijan taiteilijasta.

DESIGN Lainasana joka viittaa muotoiluun tai suunnitteluun. Tässä tutkielmassa pyrin käyttämään mainittuja suomenkielisiä vastineita (esimerkiksi sanan “designer” sijasta “suunnittelija”).

DESIGN THINKING Luovuutta ja analyttisyyttä yhdistävä ongelmanratkaisukeskeinen ajattelutapa.

FONTTI Kirjasintyyppi eli fontti on yksi tekstin ulkoasustandardi. Fontteja on erilaisia, kuten tunnetut “Times New Roman” tai “Helvetica”.

GRAAFINEN SUUNNITTELU Visuaalisen viestinnän muotoiluun erikoistunut ammatti.

GRAAFINEN ILME Visuaalinen identiteetti; sisältää yrityksen tunnuksen, typografian, värit ja muut graafiset elementit.

KRITIIKKI Usein kurssin tai työpajan lopuksi pidetty tilaisuus, jossa tehtyjä töitä analysoidaan ja kommentoidaan.

KUVITTAMINEN Artikkelin, tuotteen tms. ymmärrettävyyden tai ulkoasun parantamiseksi luotu kontekstisidonnainen kuva (joka voi olla myös esimerkiksi animoitu). Kuvituksia tekee kuvittaja.

LIIKEMERKKI Kuvallinen symboli joka on yrityksen tai tuotteen visuaalinen keulakuva. Vrt. Applen omenamerkki.

LOGO Logotyyppi; Yrityksen tai tuotteen nimen kirjoitusasu.⁴ Vrt. Coca-Cola -logo.

TAITTO Tekstin ja visuaalisten elementtien sommittelua mielenkiintoiseen ja luettavaan muotoon. Taiton tekee taittaja.

TUNNUS Koostuu liikemerkistä ja logosta.

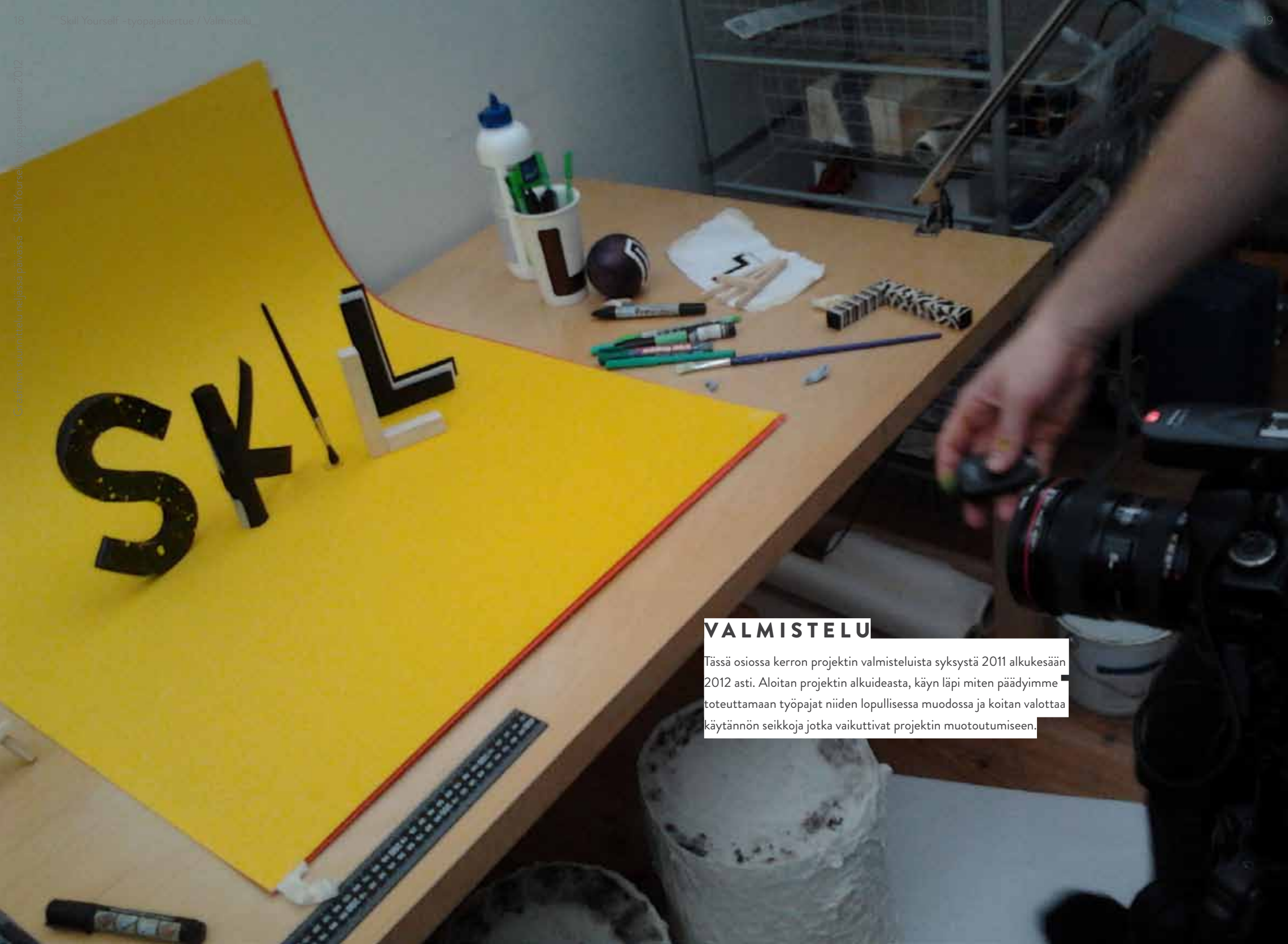
TYÖPAJA Tyypillisesti yhdestä päivästä viikkoon kestävä intensiivikurssi, jossa opetellaan tekemisen kautta.

TYPOGRAFIA Tekstin ja kirjainten asettelu.

4
Pohjola, 2003, s. 128

SKILL YOURSELF
-TYÖPAJAKIERTUE





VALMISTELU

Tässä osiossa kerron projektin valmisteluista syksystä 2011 alkukesään 2012 asti. Aloitan projektin alkuideasta, käyn läpi miten päädyimme toteuttamaan työpajat niiden lopullisessa muodossa ja koitan valottaa käytännön seikkoja jotka vaikuttivat projektin muotoutumiseen.

MIKSI?

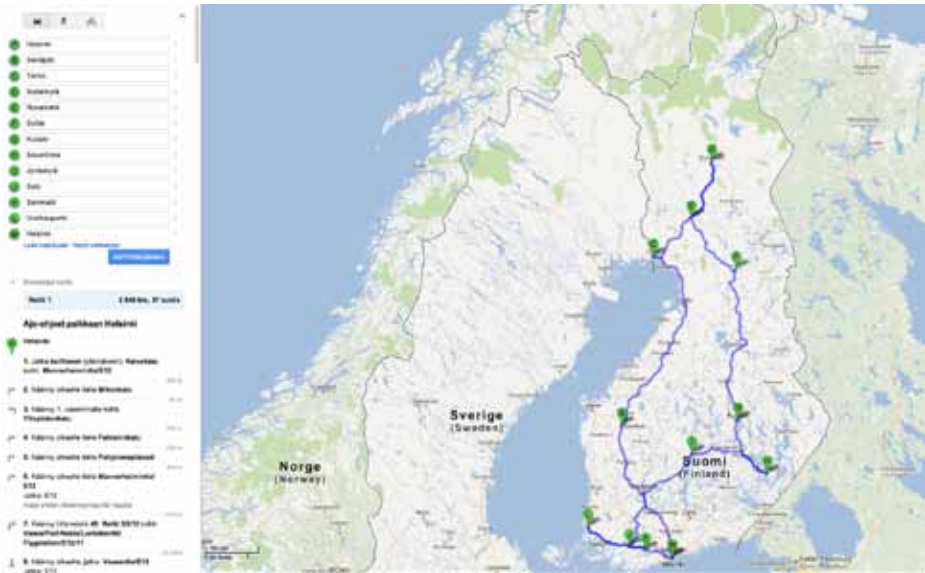
Projektin taustalla oli intoilua automatkasta halki Suomen, ja tavasta liittää siihen graafinen suunnittelu. Lähtökohtainen idea käsitteli jonkinlaista tutkivaa journalismia, niin että kiertäisimme ympäri Suomen tehdasalueita ja haastattelisimme yrittäjiä heidän suhtautumisestaan graafiseen suunnitteluun. Idea hautui puolisen vuotta, kunnes ehdotin että tekisimme sittenkin jonkinlaisen työpajaprojektin nuorten kanssa. Pian sovimmekin toteuttavamme projektin, ja aloitimme varsinaisen suunnittelun.

Koska emme tienneet vielä tarkalleen mitä haluamme työpajoissa tehdä, aloimme aikataulun, nimen ja – koska olemme graafisia suunnittelijoita – projektin graafisen ilmeen suunnittelusta. Päätimme ikäryhmän pian: 16–20-vuotiaat nuoret.

Logiikka kohderyhmän valinnan taustalla oli seuraava: tuossa iässä nuoret alkavat tehdä suuria valintoja jatko-opintojensa ja ammattinsa suhteen. Me (järjestäjät) koimme, ettemme olleet saaneet tuossa iässä juurikaan tietoa graafisesta suunnittelusta. Halusimme siis tarjota työpajojen kautta tilaisuuden kokeilla alaa.

Nimen keksiminen osoittautui vaikeaksi, mutta päätimme valita nimen joka omasta mielestämme edustaa projektin taustalla olevaa ideologiaa. Sen tuli myös olla suunnattu nuorille, joille työpaja oli suunnattu. Muutaman suunnittelusession jälkeen päädyimme tilanteeseen, jossa valitsimme kahdesta englanninkielestä suosikistamme. Lopputulos syyskuussa 2011 oli “Skill Yourself.”

Haimme projektille rahoitusta mm. Grafia ry:n, Taideteollisen korkeakoulun ja sen tukisäätiön apurahoista. Ensimmäisen hakuaika oli aikaisin syksyllä, ja haimme sitä otsikolla “Työhuone tien päällä - graafisen muotoilun työpajoja nuorille kesällä 2012.” Hakemuksessa ilmoitimme työpajojen keston kolmeksi päiväksi vähintään viidellä paikkakunnalla, ja projektin tavoitteeksi lisätä tietoisuutta graafisen suunnittelijan ammattikuvasta myös pienemmillä paikkakunnilla. Tälle pohjalle aloimme tarkentaa projektin suunnitelmaa.



Lopullinen reittimme (useimpine) ylimääräisine mutkineen.

PAIKKAKUNNAT

Osa projektin taustalla olevaa ideologiaa oli ajatus siitä, että menisimme etenkin pienemmille paikkakunnille: Ajattelimme että voimme tarjota enemmän siellä, missä ei ole jo valmiiksi alan koulutusta ja sen mukana tulevaa kulttuuria. Asiaan vaikutti varmasti ainakin kaksi asiaa: Jesse oli talven 2011–2012 töissä Kymenlaakson opistossa osa-aikaisena opettajana, ja itse olen kotoisin Pohjois-Suomesta.

Sovimme varhaisessa vaiheessa että pidämme ensimmäisen työpajan Seinäjoen lukiolla. Tältä pohjalta mietimme reitin jatkoa: Koitimme tehdä reitin, jonka varrella paikkakunnat olisivat paitsi sijainniltaan sopivia, myös oikean kokoisia. Ei siis Suomen suurimpia kaupunkeja, mutta kyllin isoja jotta saisisimme osallistujamäärät täyteen.

Päädyimme lähestymään Seinäjoen lisäksi Torniota, Kuusamoja, Varkautta ja Uusikaupunkia. Otimme ensimmäisenä yhteyttä paikallisen lukion rehtoriin, joka pian ohjasikin meidät koulujensa kuvataideopettajilleen. Näistä opettajista tulikin tärkeimmät (ja käytännössä ainoat) linkkimme paikkakuntiin.

Kuusamo ilmoitti pian, ettei “pikaisen kyselyn” mukaan ollut paljoa kiinnostusta “kesäkoulua” kohtaan. Myöhemmin Varkaus kertoi samanhenkisiä terveisiä. Korvaaviksi paikkakunniksi neuvottelimme Savonlinnan ja Rovaniemen, joista jälkimmäisen kohdalla päätimme toteuttaa työpajan yhteistyönä Lapin yliopiston Graafisen suunnittelun laitoksen kanssa.

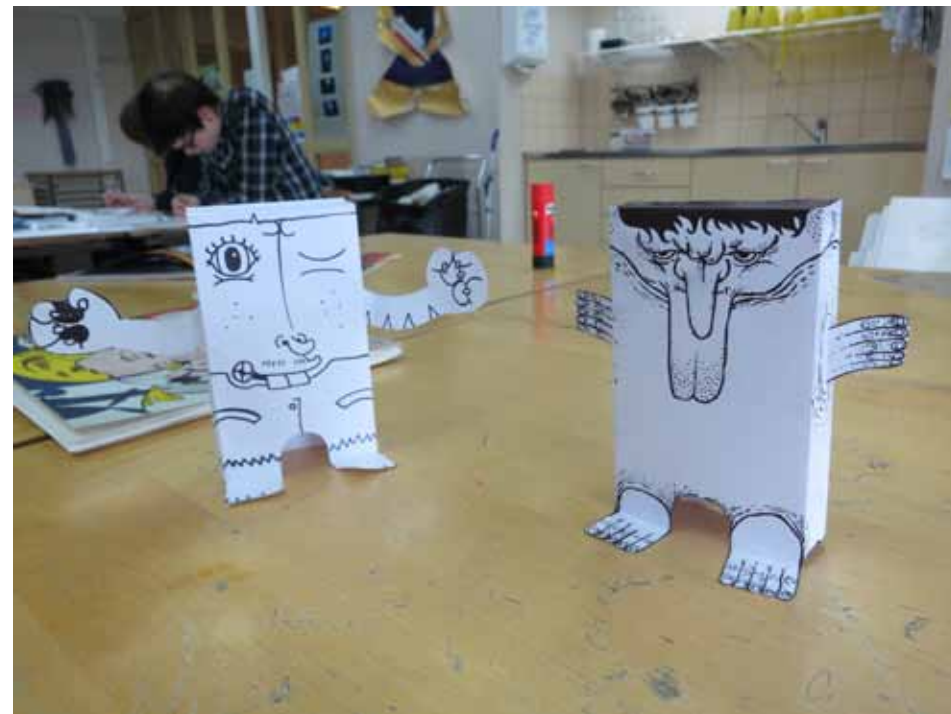
Lopullinen reittisuunnitelma siis oli noin 2500 km kierros myötäpäivään ympäri Suomea.

TYÖPAJOJEN SUUNNITTELU

Huomasimme kevään 2012 mittaan, että kertoessamme projektista muille seurasi vilpittömän innostunutta vastaanottoa aina kysymys johon emme osanneet vastata: Mitä oikeastaan aiomme tehdä työpajoissa? Huomasimme jättäneemme työpajojen sisällön suunnittelun aivan liian myöhäiseen ajankohtaan – jälkeenpäin ajatellen vaikuttaakin suorastaan epäammattimaiselta, että koko projektin varsinainen pääasia suunniteltiin vain paria kuukautta ennen lähtöä.

Minua kiinnosti perehtyä paikallisuuteen ja siihen liittyviin kysymyksiin. Mitä osallistujia ilahduttaa, vihastuttaa tai ahdistaa kotipaikkakunnallaan? Halusimme kuitenkin pitää työpajojen sävyn kevyenä, eli tehdä osallistumisen työpajaan hauskaksi kokemukseksi. Arvelimme, että liian vakava suhtautuminen tekemiseen ei saisi aikaan toivomaamme innostumista. Pidimme myös mahdollisena että pelkästään visuaalisen kulttuurin peruselementtien opetus neljässä päivässä voisi olla haastavaa – emme siis halunneet raskasta sisällöllistä osuutta tämän lisäksi. Näistä syistä emme halunneet mennä kovin syvälle myöskään yksittäisiin graafisen suunnittelun peruselementteihin, esimerkiksi typografiaan.

Jesse ja Juha painottivat piirtämisen tärkeyttä yhtenä pääasiana, ja Juha halusi että seinämaalaus säilyy tärkeänä osana työpajaa. Halusimme myös että työpajoista tulee jotain konkreettista nähtävää koko paikkakunnalle. Pohdimme että lähestyisimme paikallisia yrittäjiä,



Vetäjien tekemät maskottihahmot Seinäjoella.

ja koittaisimme kehittää jonkinlaisen konkreettisen sisällön työpajaan, esimerkiksi ikkunateippaukset paikalliselle kahvilalle.

Yksi tärkeä keskustelunaihe työpajojen ohjelmaa suunnitellessa oli ryhmätyö vastaan yksilötyö. Toisaalta halusimme että jokainen saa tehdä oman työnsä, toisaalta taas halusimme että myös ryhmässä työskentely on osa työpajaa. Myös käytännön syyt puolsivat ryhmätyöskentelyä. Päädyimme jonkinlaiseen kompromissiin, jossa osallistujat istuvat ryhmittäin, ja joitakin tehtävien parametrejä päätetään ryhmässä (esim. värit.) Kuitenkin jokainen tehtävä toteutettaisiin yksilötyönä.

Suurin piirtein puolivälissä kevättä saimme aikaiseksi alustavan ohjelmavaihtoehdon työpajoille. Runko perustui kolmeen päätehtävään (yksi per työpäivä) ja neljäntenä päivänä järjestettävään julkiseen näyttelyyn. Aamu- ja iltapäivän session starttaisivat miniluennot ja pikatehtävät. Tehtävien aiheet liittyvät paikkakuntaan, kuitenkin leikkisästi. Tästä tarkemmin työpajojen läpikäynnissä.



ILME JA VIESTINTÄ

Halusimme projektimme olevan visuaalisesti yhtenäinen jo siinä vaiheessa kun lähestymme potentiaalisia yhteistyöpaikkakuntia. Loppuvuodesta 2011 päädyimme ulkoasuun, joka perustuu käsin tehtyihin elementteihin ja vahvoihin pääväriihin: Julisteita joissa on valokuvattu improvisoitua typografiaa ja joissa on käsin tehtyjä kuva- ja tekstielementtejä. Vaikka pyrimmekin huomioimaan kohderyhmämme, teimme suunnitteluratkaisut oman makumme mukaisena kompromissina kolmen graafikon kesken.

Samaa ilmettä sovelsimme myös verkkoviestintään. Päätimme jo aikaisin että haluamme pitää aktiivista projektiblogia, ja käyttää sosiaalista mediaa hyväksemme näkyvyyden hankkimisessa. Alkuvuodesta 2012 julkaisimme verkkosivumme (jotka oli suunnattu mahdollisten yhteistyöpaikkakuntien edustajille ja tuleville työpajojen osallistujille) ja aloimme pitää blogia, jossa aloitimme varhaisena viestintänä "Linkkivinkit" – tietopaketteja graafisesta suunnittelusta.

Kevään edetessä julkaisimme blogissa paljon uutisia projektin



Vasen: Valmiita julisteita lähdössä postiin.
Oikea: Anssi ja Jesse Torniossa. Kuva: Markku Lukkariinen

valmisteluiden etenemisestä, ja aloitimme "Linkkivinkkien" lisäksi muitakin julkaisusarjoja kuten "Kaverikirja", jossa erilaisiin taiteen ja muotoilun kenttiin erikoistuneet graafikkokaverimme esittelivät itsensä ja jonkin valitsemansa projektin.

Blogin pää tavoitteena oli ylläpitää potentiaalisten osallistujien innostusta pitkin kevättä, ja kannustaa heitä tutustumaan alaan jo ennen varsinaista työpajaa. Myöhemmin meille muodostui vaikutelma, ettei blogia oltu luettu kovin aktiivisesti – kuitenkin sen ylläpito auttoi meitä hahmottamaan mitä oikeasti halusimme tehdä varsinaisissa työpajoissa.

Loppukeväästä 2012, kun olimme valmiit "julkiseet launchiin", perustimme projektille Facebook-sivut. Suurin osa näkyvyydestämme olikin varmasti seurausta tätä kautta tuotetusta sisällöstä. Mitään varsinaista viestinnällistä tavoitetta sosiaalisen median julkaisuudella ei ollut – kuitenkin projektin alusta asti tarkoitus oli, että projekti toteutetaan mahdollisimman julkisesti.



Vasen: Koko maalaustiimi valmiiksi maalatus auton edessä.
Oikea: Juha viimeistelee auton kylkeä.
Molemmat kuvat: Tuukka Ervasti (www.2de.fi)

ASUNTOAUTO

Laatiessamme budjettia jouduimme pohtimaan järkevää tapaa hankkia koko hankkeen kulmakivi: Asuntoauto, jolla voisimme matkustaa paikkakunnalta toiseen, jossa voisimme nukkua ja joka toimisi projektin näkyvänä keulakuvana. Kävi ilmi että kesäsesongin aikana asuntoautovuokrat ovat varsin kovia, joten päätimme ostaa käytetyn asuntoauton.

Helmikuussa kävimmekin katsomassa, myynti-ilmoituksen mukaan, "asuntoautojen aatelia B-kortilla". Päädyimme ostamaan vm-81 Volkswagen Solifer LT -asuntoauton, jonka viikkoa myöhemmin ajoimme pois autokaupan pihasta talvisäilytykseen kahdeksi kuukaudeksi.

Kevään mittaan pohdimme asuntoauton komistamista projektin ilmeen mukaiseksi. Rahat eivät riittäneet teippaukseen, joten päätimme maalata auton itse. Toukokuussa ilmoitimme automme Arabian katufestivaaleille: Ideana oli että tapahtuman järjestämät graffitiartistit maalaavat automme kyljet, ja samalla saamme näkyvyyttä projektille. Artistien suunnitelmat eivät kuitenkaan sopineet täysin tarkoituseriimme, joten hyvän neuvottelun päätteeksi päädyimme maalaamaan auton itse – kuitenkin osana Katufestivaaleja.

Tämä osoittautuikin toimivaksi ratkaisuksi. Juha on erittäin kokenut kannujen kanssa, ja maalasikin innolla yhden auton kyljistä. Toisen kyljen ja takaseinän maalasivat ystävämmme Martin ja Olli.

Toukokuun puolivälissä auto oli valmis projektiin, ja aloitimme viimeiset valmistelut ennen reissuun lähtöä.

RAHOITUS JA YHTEISTYÖKUMPPANIT

Olimme aloittaneet rahoituksen hankkimisen syksyllä 2011, kun osallistuimme hakemuksella Grafia ry:n vuosittaiseen apurahahakuun. Saimmekin koko hakemamme summan, mikä tarkoitti että pahimmassakin tapauksessa projekti olisi jo mahdollista toteuttaa. Vuoden vaihteessa haimme ja saimme rahoitusta myös Taideteolliselta korkeakoululta ja sen tukisäätiöltä. Juuri ennen projektin starttausta ratkaisiin myös kaksi muuta apurahaa, joita emme kuitenkaan saaneet. Näin ollen rahaa oli juuri tarpeeksi kattamaan kulut, muttemme pystyneet maksamaan itsellemme palkkaa.

Lähestyimme muun muassa erästä viestintäyritystä, jonka kanssa jätimme kuitenkin neuvottelut kesken. Neuvottelimme myös erään konsultointiyrityksen kanssa, mutta päädyimme hylkäämään ehdotuksen, jonka mukaan yritys olisi tehnyt hankkeen eteen noin sata tuntia töitä (jotka me korvaisimme omalla työpanoksellamme, ikään kuin vaihtokauppana) ja järjestäisi työpajan yhteyteen paikallisille yrittäjille suunnatun koulutuksen. Etenkin itse pidin tätä liian raskaana ja rajoittavana.

Tutkimme myös mahdollisuutta teippauttaa auto ilmeemme mukaiseksi, ja kävimme neuvotteluja teippausyrityksen kanssa. Sopimusta ei kuitenkaan saatu aikaiseksi, joten päädyimme maalaamaan auton itse (kts. Edellinen luku.)

Lopuksi päädyimme saamaan vain "mikrosponsorointia": Saimme lainaan kaksi kameraa, ilmaisen painodiilin Tornioon (tämä jäi käyttämättä), väliaikaislisenssejä tietokoneohjelmiin (jäivät pääosin käyttämättä), ja niin edelleen.

AIKATAULU JA TEHTÄVÄT KOLMESTA TYÖPAJASTA

Seuraavaksi olen kirjoittanut auki kolmen samanlaisena toistuneen työpajan (Seinäjoki, Savonlinna, Uusikaupunki) ohjelmarunon.

Tarkoituksena on antaa lukijalle heti yleiskuva siitä mitä oikeasti tapahtui ja tarjota helppo referenssi lukijalle (viitataan myöhemmin esimerkiksi “Tornion työpajaan” tai “kolmannen päivän päätehtävään”).

Varsinainen tulkinta löytyy eri osasta tutkielmaa (“3: Pohdintoja työpajoista”).



PÄIVÄ 1 – KUVITUS, HAHMOSUUNNITTELU, PAKKAUSSUUNNITTELU

10.00 Pikatehtävä 1 – Logo nimestä

Osallistujille jaetaan A4 paperi, joka taitetaan puoliksi, sekä paksu musta tussi. Jokainen muodostaa nimestään logon, käyttäen vain nimensä kirjaimia. Aikaa 5 minuuttia. Käytetään nimikyltteinä. Ryhmät muodostetaan.

10.05 Pikatehtävä 2 – Jatkopiirros: Uusi maskotti

Jokaiselle jaetaan A3 paperi ja paksu musta tussi. Ohjaaja ottaa aikaa, ja joka kierroksella (4min, 3min, 2min, 2min, 1min) piirretään yksi osa hahmoa (pää, vartalo, kädet, jalat, nimi). Paperi kiertää myötäpäivään, niin että joka hahmo on koko ryhmän yhteistyötä.

10.20 Esittelyt

10.30 Kierros kaupungilla

Osallistujia pyydetään ryhmittäin valitsemaan jokin paikka kaupungilta, jonka he haluavat esitellä: Paikan tulee esitellä graafista suunnittelua paikkakunnalla.

12.00 Lounas

13.00 Miniluento 1: ”Kuvitus – piirtotaitoa pitemmälle”

13.15–17.00 Päätehtävä 1: Uusi maskotti

Perustuen aiempiin pikatehtäviin osallistujat luonnostelevat uuden maskotin paikkakunnalleen. Luonnos piirretään puhtaaksi yksinkertaisen mallipohjan perusteella, josta taitellaan pakkausmainen mallihahmo. Ryhmät valitsevat yhdessä kukin kolme väriä, joita käyttäen puhtaaksi piirretyn hahmon lisäksi tehdään värityssuunnitelma. Ohjaajat varittävät hahmot värityssuunnitelmia perusteella työpäivän jälkeen.



Elina viimeistelee maskottiaan Savonlinnassa.

PÄIVÄ 2 – MERKKISUUNNITTELU, PELKISTÄMINEN

10.00 Pikaluento 2 – ”Pelkistäminen”

10.15 Pikatehtävä 3 – Maskotin pelkistäminen

Edellisen päivän Pikatehtävä 2 – työt kaivetaan esiin ja jaetaan ryhmiin. Kaikille jaetaan A3 paperi ja musta tussi. Paperi taitellaan neljään osaan ja ohjeistetaan aloittamaan lukusuunnassa vasemmasta yläkulmasta. Jälleen otetaan aikaa (4min, 3min, 2min, 1min). Joka kierroksella piirtäjä pelkistää edellisen version hahmosta 50% viivoista, niin että tunnistettavuus säilyy.

10.30 Päätehtävä 2 – Uusi vaakuna paikkakunnalle

Tehtävän aluksi ohjattua luonnostelua aikaa ottaen jaettujen kuvallisten referenssien perusteella. Syntyneitä luonnoksia, valittuja referenssejä ja aiemmin piirrettyjä hahmoja hyödyntäen jokainen suunnittelee, piirtää puhtaaksi ja värisuunnittelee uuden maskotin paikkakunnalleen. Ohjaajat hoitavat värityksen työpäivän jälkeen.

12.00 Lounas

13.00 Pikaluento 3 – ”Typografia, tagi ja graffiti”

13.15–17.00 Päätehtävä 2 jatkuu



Vasen: Jesse auttaa Maisaa toteuttamaan julisteensa Seinäjoella.
Alla: Näyttelyilmoitus ja vieraskirja Seinäjoen kunnantalolla.



**PÄIVÄ 3 – TYPOGRAFINEN
JULISTE, SLOGAN**

10.00 Pikaluento 4 – “Käsintehty typografia”

10.15 Pikatehtävä 4 – 10 slogania 10 minuutissa

Osallistujille jaetaan A4 paperi ja musta tussi. Aikaa ottaen he keksivät 10 uutta slogania paikkakunnalle, minuutti per slogan. Sloganin tulee sisältää sana, jonka ohjaajat paljastavat aina uuden kierroksen alussa.

10.30 Päätehtävä 3 – Typografinen juliste

Ohjaajat ja äänestys ryhmässä auttavat osallistujia valitsemaan parhaan sloganin. Tämän pohjalta luonnostellaan ja toteutetaan typografinen juliste. Painotetaan keskittymään ideaan ja karttamaan koristelua.

12.00 Lounas

13.00 Pikaluento 5 – “Graafisen suunnittelun ääriajat”

13.15-17.00 Päätehtävä 3 jatkuu

PÄIVÄ 4 – NÄYTTELY

10.00 Tulostetut työt leikataan ja valmistellaan ripustettavaksi

12.00 Lounas

13.00 Näyttelyn pystytys

15.00 Kritiikki, työpaja päättyy

TYÖPAJOJEN LÄPIKÄYNTI

Ensimmäinen työpajamme Seinäjoella oli kesäkuun alussa. Olimme reissussa viisi ensimmäistä kesäviikkoa, joista Juha oli mukana vain kaksi ja puoli viikkoa. Koska viimeiset kaksi työpajaa noudattivat samaa ohjelmarunkoa kuin Seinäjoen työpaja, en käy niiden ohjelmaa läpi kovin tarkkaan, vaan summaan tärkeimmät seikat. Eniten kirjoitan ensimmäisestä työpajasta, joka oli monella tapaa tärkein – sen aikana testasimme suunnittelemamme ohjelmarungon ensimmäistä kertaa käytännössä, pidimme ensimmäisen tämän kaltaisen työpajamme, ja niin edelleen.

Ilmoitustaulu



GRAAFISEN SUUNNITTELUN
NÄYTTELY KAUPUNGINTALOLLA
8.-21.6.2012

PUNK, ROCK, POP
MALLASKOSKI 9.6.
VAPAA PÄÄSY!



PROVINSSIROCK 2012
KESÄKUUN 10.-11. PÄIVÄT

SEINÄJOKI

MAANANTAI JA TIISTAI Saavuimme Jesse kanssa Seinäjoelle 5.8.2012. Tapasimme kuvaamataidon opettaja Tuula Muhosen, joka näytti meille majoitus- ja työtilamme. Juha saapui paikalle junalla, ja iltaan mennessä olimme valmiit ensimmäiseen työpajapäiväämme.

Tiistaiaamuna kello 10.00. Luokkaan saapui hiljainen kahdentoista nuoren joukko. Kolme osallistujista oli poikia, loput tyttöjä. Aloitimme kymmenen minuutin pikatehtävällä, jossa jokaisen piti tehdä oman nimensä kirjaimista logo taitetulle A4-paperille. Aikaa oli selvästi liikaa. Lopuksi jaoin valmiit logot kolmeen ryhmään tyyliseikkojen perusteella: Vaihdoimme istumajärjestyksen näiden ryhmien mukaiseksi, ja logot toimivat nimikyltteinä.

Seuraava pikatehtävä oli kierrätyspiirros, jossa piirrettiin ryhmittäin Seinäjoen uutta maskottia. Jokainen piirsi muutamassa minuutissa hahmon yhden osan (jalat, kädet, vartalo, pää) jonka jälkeen paperi kiersi.

Nostimme työt seinälle, ja lähdimme joukolla ulos: Ohjelmassa oli graafisen suunnittelun bongauskierrros kaupungilla. Ryhmät saivat itse päättää minkä reitin kävelimme, ja päädyimme kiertämään kaupungintalon, keskustorin ja ”Fiilispuiston”. Kävelyretken aikana minä, Jesse ja Juha höpöttelimme kaupunkikuvan graafisesta suunnittelusta ja graafisesta suunnittelusta ylipäätänsä. Kävelykierroksen päätteeksi hajaannuimme lounaalle.

Iltapäivän aluksi pidimme ensimmäisen pikaluennon, jonka piti Jesse aiheesta ”Kuvitus – piirtotaitoa pitemmälle”. Luento toimi alustuksena ensimmäiseen päätehtävään: Osallistujat piirsivät (perustuen aiempaan pikatehtävään) Seinäjoen uuden maskotin. Luonnostelun jälkeen hahmo piirrettiin puhtaaksi yksinkertaisen paperihahmomallin päälle, jotta siitä voitaisiin myöhemmin taitella pakkausmainen paperimalli. Valmiin piirroksen lisäksi osallistujat tekivät myös värisuunnitelmat, jotka perustuivat ryhmittäin päätettyihin kolmeen väriin. Varsinaisen värityksen teimme iltapuhteina me järjestäjät.



Hanna luonnostelee maskottiaan Seinäjoella.

KESKIVIikko Olimme saaneet koulun tiloista seinän maalattavaksi. Koska Juhan piti lähteä takaisin töihin jo keskiviikkoiltana, päätimme että minun ja Jessen hoitaessa työpajaa aloittaa Juha maalauksen valmistelun heti aamusta.

Aamupäivän sessio alkoi pitämälläni pikaluennolla aiheesta ”Pelkistäminen”. Toisen päivän tehtävä liittyi merkin suunnitteluun ja pelkistämiseen: Osallistujat suunnittelivat uuden vaakunan kaupungilleen. Painotimme kuitenkin ettei työssä ole tulostavastuuta, toivoimme utoja ja hauskoja ratkaisuja. Aloitimme nopealla luonnostelulla, jota teetinkin osallistujilla väsymispisteeseen asti. Miltei kaikki tuottivat kymmeniä luonnoksia, nopeimmat luonnostelut teimme parissa kymmenessä sekunnissa. Muutama kuitenkin kieltäytyi piirtämästä määrämälläni tahdilla. Iltapäivään mennessä kaikilla oli jo luonnos vaakunasta. Iltapäivän aluksi Juha piti presentaation typografian ja katutaiteen rajapinnasta.

Olimme arvelleet että vaakunatehtävä tulisi kaikilla valmiiksi reilusti etuajassa, ja vaikka joidenkin osallistujien kohdalla tämä pitikin paikkansa, teki vähintään yhtä moni työtään viiteen – ja pitempäänkin. Työn valmistuttua halukkaat siirtyivät maalaamaan seinää Juhan kanssa. Illalla, Juhan lähtiessä junalle, maalaus oli yhä kesken, joten sovimme että teemme sen Jessen ja osallistujien kanssa valmiiksi.

TORSTAI Kolmannen päivän tehtävänä oli ensin ideoida nopeasti uusi slogan Seinäjoelle, ja sitten toteuttaa sloganista typografinen juliste vapaalla tekniikalla. Aloitimme esityksellä jonka piti olla pikaluento. Jesse kuitenkin halusi toteuttaa session vapaana keskusteluna.

Iltapäivän aluksi pidin luennon “graafisen suunnittelun ääriajoista”. Jatkoimme sloganien kehittämistä julisteiksi. Osallistujat valitsivat tekniikakseen/tyylikseen mm. liitutaulun, fraktuuran ja kukan terälehdet. Saimme viimeiset työt vasta seitsemän maissa, jolloin olimme jo kaksi tuntia aikataulusta jäljessä. Tämän jälkeen siirryimme viimeistelemään yhteismaalauksen.

PERJANTAI Tapasimme työtilassa, jonne toimme koulun rullaprintterillä tulostetut työt leikattavaksi ja valmisteltavaksi näyttelyyn. Näyttelypaikaksi oli sovittu kaupungintalon aula, jonka Tuula Muhonen oli meille varannut. Aamupäivä kului töitä valmistellessa.

Ennen kahtatoista olimme saaneet kaikki työt. Pidimme luokan kanssa äänestyksen lempijulisteista, ja valitsimme kolme eniten ääniä saanutta näyttelyjulisteiksi: Sijoitimme ne suunnittelemaamme pohjaan, printtasimme isossa koossa kiinnitettäväksi keskustaan. Tuula otti työt kuljetettavaksi ja sovimme tapaamisen yhdeltä kaupungintalolta, jossa näyttely järjestettiin. Talonmies oli kuljettanut paikalle isoja sermejä.

Lounaan jälkeen tapasimme näyttelypaikalle ja saimmekin näyttelyn pian pystyyn. Paikallisen median edustaja kävi ottamassa valokuvia ja pidimme töistä kritiikin. Lopuksi kaikki halukkaat lähtivät vielä yhdessä keskustaan, jossa kiinnitimme näyttelyjulisteet keskustorin ilmoitustaululle.

Jäimme Jessen kanssa Seinäjoelle vielä yhdeksi yöksi, jonka jälkeen suuntasimme kohti pohjoista.



Yhteiskuva Seinäjoen työpajan lopuksi.
Kuva: Tuula Muhonen



Vasen: Jesse maalaa seinää skeittihallissa.
Keskellä: Sakke maalaa seinämaalausanimaatiota, mutta jättää projektin kesken.
Oikealla: Lapset liittyvät mukaan maalaamaan robotteja ja autoja.



TORNIO

Kaikista paikkakunnista Tornio oli suurin huolenaiheemme. Meillä oli ollut jokunen ilmoittautunut, mutta yksi kerrallaan he olivat peruneet osallistumisensa. Niinpä tullessamme paikkakunnalle meillä oli majoitus, työtilat, jopa painosponsori – muttei yhtään ilmoittautunutta osallistujaa.

Tapasimme yhteyshenkilömme Markku “Lusku” Lukkariniemen, joka näytti meille majoituspaikkamme sekä entisen ruokakaupan tiloihin rakennetun skeittihallin, jonka saimme päämajaksemme. Seuraavana päivänä paikallisen rullalautailijaväestön oli tarkoitus muuttaa talkoohengessä ramppinsa ulos kesäksi, joten päätimme rekrytoida heitä työpajaamme esimerkiksi seinämaalausanimaatiota harjoittelemaan. Kävi kuitenkin niin, että tiistaina paikalla olivat vain Lusku ja lava-auto: skeittareista ei näkynyt jälkeäkään. Paikalle oli kuitenkin eksynyt muuan nuori mies, nimeltään Sakke, jonka kanssa maalailimmekin illan hallilla.

B-suunnitelmaksi kehkeytyi paikallinen lasten liikennepuisto, jonne oli sattumoisin juuri hankittu kaksi isoa puulevyä peittämään kontti,

jossa puiston menopelejä säilytetään. Seinälle etsittiin maalausta, joten tartuimme tilaisuuteen. Kävimme tutustumassa paikkaan ja puiston työntekijöihin, ja kävimme Luskun sponsoroimana maalikaupassa. Seuraavana päivänä saavuimme maalaamaan.

Aloitimme seinämaalauksen luonnostelun keskiviikkona, ja maalasimme koko helteisen päivän. Lapset pyörivät ympärillämme kiinnostuneina mutta melko arkoina. Päivän loppuun mennessä olimme maalanneet päävärit paikoilleen, ja päätimme yhdessä Luskun kanssa että seuraavana päivänä kutsumme lapset mukaan maalaamaan.

Torstaina olimme aikeissa kuuluttaa lapset mukaan, mutta se osoittautui tarpeettomaksi: Oltuamme jo päivän maisemissa rohkeimmat tulivat kysymään saavatko he maalata, ja ensimmäisten tartuttua pensseliin ja kynään tulivat aremmatkin pian perässä. Päivän loppupuolella seinän ääressä ahersi tekijöitä puolen metrin väleihin.

Siirryimme viikonlopuksi Sodankylään elokuvafestivaaleille, josta jatkoimme maanantaiaamuna Rovaniemelle.

ROVANIEMI

Rovaniemen työpajan yllä leijui myös epäonnistumisen uhka: Edelliselle paikkakunnalle saapuessamme olimme saaneet neljä ilmoittautunutta. Kuitenkin ennen työpajan alkua saimme kaksi lisää. Lisäksi olimme sopineet yhteistyöstä Lapin Yliopiston Taiteiden tiedekunnan Graafisen suunnittelun laitoksen kanssa: työpajaan osallistuisi kolme ensimmäisen ja toisen vuoden opiskelijaa, jotka saisivat työpajasta kurssisuorituksen. Näinollen meillä oli kolme apuopettajaa ja kuusi osallistujaa.

Pohdimme Torniossa ollessamme ettei “perusohjelmamme” (jota käytimme Seinäjoella) välttämättä olisi mielekäs tässä tapauksessa. Olin lukenut aiemmin sähköpostistani eräästä kilpailusta, ja päätimmekin jakaa ryhmämme kolmeen joukkueeseen, jotka kukin tekisivät ehdotuksen joilla osallistuisimme ryhmänä kilpailuun.

Vietyämme tavaramme majoituspaikalle tapasimme apuopettajamme Fanni Uusitalon, Katja Määtän ja Tuukka Saarenkedon, ja teimme suunnitelmia ensimmäiselle päivälle.

TIISTAI Helpotukseksemme kaikki ilmoittautuneet saapuivat paikalle yhteistyökoulullemme Rovaniemen Lyseon lukioon, jossa meillä oli varattu kuvataideluokka tietokoneineen ja ohjelmistoineen. Kasassa oli kolme samankokoista ryhmää. Aloitimme nimikyltin tekemisellä, lyhyellä esittelyllä ja presentaatiolla tilasuunnittelusta, jonka jälkeen teimme vierailun kaupunginkirjastolle, jossa meillä olikin sovittu tapaaminen projektipäällikkö Salla Erhon kanssa.

Kilpailu johon olimme osallistumassa oli Rovaniemen kaupunginkirjaston tulevan nuorten kirjaston tilasuunnittelukilpailu. Kirjasto on Alvar Aallon suunnittelema rakennus, jossa oli tähän asti toiminut taidegalleria. Nyt gallerian tila kuitenkin aiottiin muuttaa myös kirjastokäyttöön, erityisesti nuorille. Kilpailulla haettiin tilallista konseptia tilan käytölle, mutta päätimme yrittää liittää mukaan myös yksinkertaisen brändäämisen: Vähintään nimi, mielellään myös graafisen ilmeen idea.

Saatuamme yksityiskohtaisen briiffauksen tehtävään palasimme



Ryhmä vierailee Rovaniemen kaupunginkirjastolla tutustumassa tilaan.

koululle töihin. Iltapäivällä jatkoimme jakamalla kolmelle ryhmälle kasan erivärisiä post-it-lappuja, ja pyysimme ryhmät ideoimaan eri työpisteissä kirjastoja, nuoria ja tarinoita. Ryhmät kiersivät viisi kertaa pisteiden läpi, kukin kierros kymmenen minuuttia.

Puoli kolmen maissa lähetimme ryhmät miettimään kolme pikaista konseptia aiemman ideoinnin pohjalta. Lisäohjeiksi käskimme heitä ideoimaan konseptit, joista ensimmäinen perustuu kuvan käyttöön, toinen typografian käyttöön, ja kolmas johonkin itse valittuun elementtiin. Puoli viideltä tapasimme taas yhdessä ja kävimme läpi ideat. Päivän lopuksi istuimme vielä alas Fannin, Katjan ja Tuukan kanssa ja suunnittelimme seuraavaa päivää.

KESKIVIikko Aloitimme aamun näyttämällä myöhästyneitä odotellessa videon rakennukseen projisoidusta animaatiosta. Jesse piti presentaation kuvituksen käytöstä tilasuunnittelussa. Seuraavaksi ohjelmassa oli kaksi pikatehtävää: Sarjakuva tyhjillä ruuduilla (3 x 3 ruutua) ja Alvar Aalto -remix, jossa rikottiin, korjattiin ja yhdisteltiin piirroksin Aallon tekeleitä. Tehtävien jälkeen päästimme ryhmän työskentelemään konseptiansa parissa.

Lounaan jälkeen aloitimme session pikatehtävällä – porukka piirsi kuuden valitsemamme kuvallisen referenssin pohjalta satunnaisessa järjestyksessä pöytiä, seiniä, kattoja ja muita tilaelementtejä. Jesse piti sanallisen esityksen referenssimateriaalin tärkeydestä ja alleviivasin itse vaikutteiden ottamisen ja “kopioimisen” turhan pelon unohtamisen tärkeyttä. Esittelimme Enni Koistisen ja Ilari Laitisen Hoas-tilasuunnittelukeissin hienona suomalaisena tilasuunnittelun referenssinä. Tämän jälkeen ryhmät siirtyivät tekemään töitä itsenäisesti.

Päivän lopuksi ryhmät esittelivät yhden valitsemansa konseptin, jota halusivat työstää. Muun ryhmän lähdettyä suunnittelimme taas apuopettajien kanssa seuraavan päivän ohjelman.

TORSTAI Aloitimme kolmannen työpajapäivän esittelemällä viisi visuaalista brändäyskeissiä ja selittämällä miten hyvä nimi ja visuaalinen konsepti auttaa meitä selkeyttämään ja kirkastamaan suunnitelmiamme. Pidimme myös pikatehtävän jossa jokainen osallistuja keksi viisitoista nimeä viidessätoista minuutissa, reunaehdoilla jotka paljastimme yksi kerrallaan. Tämän jälkeen ryhmille annettiin tunti aikaa miettiä kolme nimiehdotusta ja sitä, miten ryhmän konsepti voidaan selkeyttää mahdollisimman hyvin. Saimmekin kolme nimeä: Ratina, Kupla ja Karri. Kommentoimme nimiä ryhmänä: Esiin tuli mm. ehdotus muuttaa alkuperäinen ehdotus “curry” muotoon “karri”.

Lounaan jälkeen apuopettaja Tuukka piti presentaation opiskelujen aloittamisesta ja opiskelumahdollisuuksista, ja me muut liityimme keskusteluun. Loppupäivä olikin kovaa työskentelyä, jonka aikana koitimme ohjata ryhmiä tuottamaan kokonaisvaltaisen konseptin ja valmistautumaan seuraavan päivän tuotantovaihetta kohti. Kannustimme etenkin visuaalisen referenssimateriaalin käyttöä ryhmän kommunikaation avuksi, jotta kaikki olisivat varmasti samalla viivalla.

Päivän lopuksi sanoimme hyvästit Fannille, jonka piti seuraavana aamuna hypätä junaan. Päätimme että Jesse adoptoi tämän ryhmän.

PERJANTAI Viimeisen päivän aikana ryhmien piti paitsi viimeistellä konseptinsa, myös tuottaa nelisivuinen presentaatio kilpailuohjeiden mukaisesti. Asetimme tavoitteeksi että jokaisella ryhmällä on ennen



Ryhmäkuva Rovaniemen työpajan lopuksi.

lounasta valmiina presentaation ensimmäinen sivu, eli yleisesittely konseptista. Teroitimme kaikille että tämä yksi paperi on käytännössä viikon suunnittelun lopputulos.

Katjan ryhmällä oli luonnos presentaatiosta ja versio tekstistä, muttei varsinaisia kuvia. Tuukan ryhmällä oli luonnos isosta filiskuvasta joka olisi käytännössä koko ensimmäinen sivu. Jessen ryhmässä (entinen Fannin ryhmä) oli selkeä kuva siitä mitä ekalle sivulle tulee ja elementit melko valmiina, muttei vielä luonnosta presentaatiosta. Pidin palopuheen siitä, kuinka tärkeää deadline painaessa on pitää kokonaisuus kasassa ja keskittyä olennaiseen.

Lounaan jälkeen sovimme että klo 14.45. tarkastamme ryhmien presentaatioiden tilan. Projektit saatiin kaikki valmiiksi varttia ennen viisi, kovan rytistykseen jälkeen, ja lähdimme ajelemaan Syötteelle juhannuksen viettoon.

SAVONLINNA

Saavuimme Savonlinnan taidelukiolle sovitusti maanantaina 25.6.2012. Vastassa oli koulusihteeri, joka näytti meille työ- ja majoittumistilat. Saimme kuulla että myös osa opiskelijoista majoittuu työpajan aikana koululla. Tapasimme myös yhteyshenkilömme, kuvataideopettaja Mervi Karvisen. Illalla paikkakunnalle saapui myös Juha, joka olisi nyt taas mukana seuraavat kaksi viikkoa.

Aloitimme työpajan tiistaina tuttuun tapaan: Aluksi esittelyt, ja sitten kävelykierros kaupungilla. Osallistujat veivät meidät graffititunneliin ja vierailimme Savonlinnan Oopperajuhlien toimistolla. Iltapäivällä Jesse piti presentaation kuvituksesta, paikalla vieraili Ylen toimittaja ja työskentelimme maskottihahmojen parissa.

Toisena työpajapäivänä eli keskiviikkona aloitin presentaatiolla pelkistämisestä, josta siirryimme pikatehtäviin: Teetimme ”rikinäinen puhelin” -pikatehtävän maskotin pelkistämisestä, luonnossulkeiset ja loppuaamupäivän tehtäväksi asetin hyvän luonnoksen (tai kolmen) piirtämisen lähtökohtina pelkistetty maskotti ja valittu kuvallinen referenssi. Iltapäivällä siirryimme toteuttamaan vaakunatehtävää, jotka valmistuivatkin nopeasti.

Aloitimme kolmannen päivän Juhan presentaatiolla katutaiteen ja typografian rajapinnasta, jonka jälkeen ideoimme tapoja tehdä typografiaa käsin. Juha siirtyi valmistelemaan seinämaalausta: Olimme saaneet Savonlinnan oopperajuhlilta (jonka visuaalisen ilmeen Juha oli suunnitellut) seinän juhlien virallisen ”klubitilan” aulasta maalattavaksi. Ennen lounasta teimme pikatehtävän ”15 sloganit Savonlinnalle 15 minuutissa.” Iltapäivällä vierailulle tuli tuttu kuvittaja Antti Kyrö, johon olimme sattumalta törmänneet kaupungilla. Tämän jälkeen keskityimme julisteiden suunnitteluun ja toteuttamiseen.



Ryhmä tutustuu osallistujien valitsemiin paikkoihin Savonlinnassa. Tässä paikallinen graffitipaikka.

Perjantain eli viimeisen päivän aluksi ohjasimme osallistujat Juhan kanssa maalaamaan seinää, samalla kun minä ja Jesse jäimme järjestelemään näyttelyä. Yhdentoista maissa painosponsorimme Kilpiykkösten edustaja ajeli sovitusti pihaan ja toimitti tulosteemme rullana. Tarkistimme tulosteet ja saimme kaiken valmiiksi ennen lounasta. Yhdeltä tapasimme kaikki luokassa. Juha palasi maalaamaan, me muut aloimme leikkaamaan ja ripustamaan töitä. Kuvioopettaja Mervikin tuli paikalle, ja näyttelyn valmistuttua pidimme julisteista kevyen kritiikin.

Lopuksi kaikki halukkaat siirtyivät seinämaalauksen ääreen. Maalausta kesti aina iltayhdeksään saakka, ja lopuksi paikalla olivat vain minä, Juha ja kolme osallistujista. Siivosimme jälkemme ja siirryimme illanviettoon. Seuraavana päivänä luvassa olisi 400 kilometrin ajelu.

UUSIKAUPUNKI

Saavuimme kiertueemme viimeiselle paikkakunnalle Uuteenkaupunkiin maanantaina 2.7.2012. Saimme avaimet työ- ja majoitustiloihin, ja tapasimme yhteyshenkilömme kuvataideopettaja Mervi Levasen.

Ensimmäisenä työpajapäivänä tiistaina teimme asiat tutun kaavan mukaan: Esittelyt, kävelykierros, maskottitehtävä. Totesimme että huono huoneilma vaikutti työskentelytehoon ja ilmapiiriin, joten teimme periaatepäätöksen pitää seuraava aamupäivä ulkona. Olimme saaneet taas tilan seinämaalaukselle: Tällä kertaa pätkä paikallista “kuntoputkea” (valtava sisätila kuntourheilun harrastamiseen). Juha siirtyi tapaamaan maalauspaikan omistajaa samalla kun minä ja Jesse ohjasimme tehtävien viimeistelyyn.

Keskiviikkona Juha veti aamulla presentaationsa ja siirtyi valmistelevaan seinämaalaukseen, josta tulisin varsin suuri. Veimme Jessen kanssa osallistujat ulos piirtämään. Teitimme “rikkinäinen puhelin” –tehtävän maskottihahmoista istuen ringissä ruoholla, sekä ohjattua luonnostelua referenssien pohjalta. Porukka jatkoi piirtelyä auringossa lounaaseen asti, jonka jälkeen aloimme toteuttaa vaakunatehtäviä. Kolmelta ensimmäinen kolmannes osallistujista sai vaakunansa valmiiksi ja siirtyi Juhan kanssa maalaamaan.

Tuntia myöhemmin kaikki olivat valmiita, ja pääsimme Jessen kanssa lopettelemaan työt koululla. Kun saavuimme maalauspaikalle, kaikki olivat yhä siellä (joskaan kaikki eivät enää jaksaneet maalata). Mukanamme toimme syötävää ja juotavaa. Kourallinen nuoria oli vielä tarpeeksi voimissaan jotta jaksoivat maalata, muut lähinnä luonostelivat tai katselivat. Puoli seitsemältä päätimme että on aika lopettaa - tuolloinkin pari maalaria olisi vielä jatkanut.

Aloitimme kolmannen päivän näyttämällä seinämaalausanimaation ja seinäprojisointivideoita samalla kun odotimme porukkaa saapuvaksi. Menimme taas ulos, ja pika-ideoimme sloganeita. Ennen lounasta jäi 45 minuuttia miettiä työtä vapaasti. Sovimme että iltapäivän aluksi



Huonon huoneilman takia päätimme pitää toisen ja kolmannen päivän aamupäiväosiot ulkona.

kaikilla on idea selvänä ja työ voi alkaa. Lounaan jälkeen julisteet viimeisteltiin. Kuuden aikaan hajaannuimme: Jesse jäi valmistelevaan ja toimittamaan painoaineiston, minä lähdin hakemaan maalaustiimille ruokaa. Maalaamassa oli kolme osallistujaa ja Juha - maalaus itsessään oli jo melkein valmis joten emme maalanneet enää kauaa.

Viimeisen työpajapäivän aamulla tapasimme porukan painosponsorimme Uki-Kopion tiloissa. Puolet töistä oli jo printattu, joten osallistujajoukko alkoi heti leikkamaan töitään. Tunnissa olimme saaneet loputkin printit ja leikanneet kaiken kuntoon, joten suuntasimme kirjastoon valmistelevaan näyttelyä. Saimmekin koko näyttelyn pystytettyä ja aloitettua kritiikin käsittelemällä vaakunat ja paperihahmot, ennen kuin kahdeksitoista sovittu reportteri paikallislehestä saapui paikalle. Annoimme haastattelun (kuten antoivat oppilaatkin) ja jatkoimme kritiikkiä julisteisiin - reportteri jäi paikalle kuuntelemaan koko jutun.

Viimeinenkin työpaja oli vihdoin vedetty. Lähdimme ajelemaan takaisin Helsinkiin.

POHDINTOJA TYÖPAJOISTA



MIKÄ ONNISTUI JA MIKÄ MENI PIELEEN

Olimme työpajoihin hyvin tyytyväisiä. Saimme myös yhteistyökumppaneilta ja osallistujilta pelkästään positiivista palautetta, eräät osallistujat jopa vaativat että tulisimme opettajiksi heidän koululleen. Ensisijaisena tavoitteenamme oli tehdä työpajoista hauskoja ja informatiivisia, toissijaisena saada muutamassa päivässä aikaan hienoa graafisen suunnittelun töitä; nämä tavoitteet täyttyivät.





VIESTINNÄN ONNISTUMINEN

Selkein epäonnistumisemme oli Tornion työpaja. Se, että emme saaneet yhtään osallistujaa kertoo huonosti hoidetusta viestinnästä.

Emme vierailleet yhdellekään paikkakunnalla projektin valmistelun aikana, vaan luotimme yhteistyökumppaneidemme asettavan julisteet näkyville ja levittävän sanaa. Saimme kuulla Tornion ongelmasta kahta kuukautta ennen varsinaista työpajaa, jolloin lähetimme Tornion ja Kemin oppilaitoksiin flajjereita ja otimme yhteyttä koulujen henkilökuntaan. Tuolloin koulut olivat kuitenkin juuri loppumassa, joten tästä tuskin oli enää juuri apua.

Myös Rovaniemellä oli ennen kiertuetta vain neljä ilmoittautunutta (lukuunottamatta apuopettajiamme). Lähetimme myös Rovaniemelle flajjereita, ja otimme yhteyttä paikallisiin nuorisokeskuksiin.

Muilla paikkakunnilla osallistujia oli sopivasti. Olimme määritelleet maksimimäärän 15 osallistujaa. Seinäjoen kaksitoista osallistujaa osoittautui optimaaliseksi määräksi (neljästätoista ilmoittautuneesta kaksi ei saapunutkaan paikalle.) Savonlinnassa paikalle saapui seitsemän kymmenestä, mutta osallistujien poikkeuksellinen



Projektin ilme flajjereissa, verkkosivuissa ja julisteissa.

aktiivisuus ja ulospäinsuuntautuneisuus kompensoi pienekköä määrää. Uudessakaupungissa paikalle saapuivat kaikki 12, mutta kaksi näistä oli paikalla vain noin puolet ajasta. Kaikenkaikkiaan näiden työpajojen keskimääräistä osallistujamäärää voi pitää riittävänä.

Tavoitteenamme oli tavoittaa nuoria myös lukioden ulkopuolelta, mutta loppujen lopuksi näin kävi vain kolmen paikalle saapuneen kohdalla: yksi Savonlinnan työpajan osallistujista oli ammattikoulusta ja kaksi Seinäjoen osallistujista oli jo valmistunut lukiosta vuosi sitten. Löysimme viidestä eräälle paikkakunnalle lähettämästämme julisteesta kaksi kuvaamataidon luokan kaapist: Niitä ei siis ikinä oltu viety muille kouluille, tai muutenkaan viety kuvaamataidon luokan edustaa kauemmaksi.

Kontakteinamme toimivat opettajat eivät saaneet työstään mitään erilliskorvausta, joten olemme erittäin kiitollisia heidän tekemästään työstä. Parempaan viestinnälliseen tulokseen olisimme päässeet suuremmalla omalla aktiivisuudella muidenkin tahojen lähestymisessä, ja vierailemalla paikkakunnilla etukäteen. Myös jonkinlaisen tuottajan tai tiedottajan palveluista olisi ollut projektille paljon hyötyä.



Vasemmalla:
Seinäjoella
valmistellaan
näyttelyä.
Keskellä:
Uudessakaupungissa
suunnitellaan
seinämaalausta
varsinaisen työpäivän
jälkeen.
Oikealla:
Savonlinnassa
luonnostellaan
kuvallisten
referenssien
pohjalta.



OSALLISTUJIEN MOTIVAATIO TYÖPAJASTA TOISEEN

Ensimmäisen työpajamme alussa olimme huolestuneita siitä, kiinnostaako nuoria tarjoamamme työpaja. Osallistujat vaikuttivat epäkiinnostuneilta ja epäaktiivisilta. Tilanne kuitenkin muuttui pian – jo ensimmäisen päivän lopulla joukko vaikutti rentoutuneelta. Seuraavana päivänä ilmapiiri olikin jo muuttunut täysin. Seinäjoen työpajan lopussa vallitseva tunnelma olikin “leirimäinen”: Kaikki harmittelivat että työpaja loppuu niin pian.

Vastaavanlaisissa työpajoissa Savonlinnassa ja Uudessakaupungissa kuvio toistui, joskin omilla mausteillaan. Savonlinnan osallistujat olivat erittäin aktiivisia ja ulospäin suuntautuneita – monet olivat tottuneet viettämään iltaa koululla ja yöpyivät nytkin koulun tiloissa. Heille koulu oli luonnollinen paikka viettää aikaa kiinnostustensa kohteiden parissa. Seitsemän tytön ryhmälle vaikutti syntyvän työpajan aikana vahva ryhmähenki.

Uudenkaupungin nuoret taas olivat hyvin hiljaisia, ja kenties vastahakoisia palaamaan kouluun kesken kesäloman (tuolloin oltiin

jo Heinäkuun alussa). Huomasimme myös itsessämme tietyn rutinoitumisen, joka varmasti näkyi myös ulospäin. Kentien nämä asiat vahvistivat koulumentaliteettia, ja tekivät ryhmästä aiempiin verrattuna etäisemmän. Lähes kaikki tekivät tehtävänsä hyvin tunnollisesti. Ensimmäisen kerran koko kiertueen aikana kuitenkin kaksi osallistujista tuli ja meni omalla aikataulullaan, sutaisten tehtävät valmiiksi hyvinkin pikaisesti. Kyseiset osallistujat vaikuttivat kuvallisesti lahjakkailta.

Tornion voinen sivuuttaa tässä suhteessa, mutta sananen Rovaniemen työpajasta: Valitsemamme tehtävä osoittautui erittäin kunnianhimoiseksi, ja kaikille (ohjaajat mukaan lukien) oli vaativaa tehdä neljä päivää putkeen näin laajaa konseptiajattelua vaativaa tehtävää. Vaikka tehtävä vaikuttikin toivottomalta, saimme kilpailuehdotukset kasaan miltei aikataulun mukaisesti, ja varmasti juuri tämä saavutus loi tietynlaisen palkitsevan tunteen ryhmille: Kaikki vaikuttivat työpajan lopuksi voipuneilta mutta onnellisilta. “Erilaista kuin olin ajatellut, mutta hyvä työpaja”, vapaasti lainatakseni yhtä osallistujaa.



Hannes viimeistelee maskottiaan Juhan avulla Seinäjoella.

TEHTÄVÄT JA AIKATAULUT

Aloitimme Seinäjoen työpajan ilman kokemusta tämän kaltaisesta työpajan ohjaamisesta tai ammatillista pätevyyttä opettamiseen, joskin kaikki meistä olivat toimineet jonkinlaisissa opetuksellisissa tehtävissä ennenkin. Olimme suunnitelleet karkean ohjelman, jossa oli listattu päivän tehtävät, kunkin tehtävän vastuullinen vetäjä ja tehtäviin varattu aika. Jo työpajan alussa rupesimme tekemään ohjelmaan muutoksia (etenkin pikatehtäviin varattua aikaa muutettiin usein) ja iltaisin suunnittelimme seuraavan päivän tarkan ohjelman.

Syy tähän ”viime tingassa” –tyyppiseen suunnitteluun oli kaksijakoinen: toisaalta emme olleet ehtineet tapaamaan yhdessä yli viikkoon ennen työpajojen alkua; toisaalta taas emme olleet varmoja suunnitelmamme toimimisesta joten päätimme edetä ensimmäisessä työpajassa päivä kerrallaan.

Pääpiirteittäin suunnittelutyö oli onnistunutta. Tavoitteenamme oli saada kaikilta valmis piirros värisuunnitelmineen viiteen mennessä, ja tämä onnistuikin yllättävän hyvin. Muutamat osallistujista halusivat osallistua aktiivisesti piirroksensa väritymiseen, mutta suurin osa antoi työn tyytyväisenä meille viimeisteltäväksi. Ensimmäinen työpajaviikko

oli kuitenkin sikäli odotettua rankempi, että meille kasautui iltatöiksi sekä seuraavan päivän valmistelu että puhtaaksipiirrettyjen töiden värittäminen ja saattaminen painovalmiiksi.

Monet toteutustavat muuttuivat työpajojen aikana. Esimerkiksi Seinäjoella pidimme yhden aamun pikaluennon vapaamuotoisena keskusteluna. Aamu osoittautui kuitenkin huonoksi ajaksi näin spontaanille opetustavalle, ja keskustelu jäi vaisuksi. Kun siirryimme ohjattuun, nopeaan slogan-ideoimiseen työtahti ja –meininki parani. Jatkossa luento pidettiin ennalta suunniteltuna.

Myös näyttelyn pystytyksessä oli ensimmäisellä kerralla petrattavaa. Valmisteluissa oli joitakin puutteita: Emme olleet lisänneet töihin leikkuumerkkejä mikä vaikeutti muutamien töiden leikkuuta oikeaan kokoon, ja eräästä hahmosta oli jäänyt alueita värittämättä.

Savonlinnassa ja Uudessakaupungissa työpäivämme eivät enää venyneet: Viikon ohjelma oli jo ennakkoon suunniteltu, ja osasimme ottaa vastaan ja värittää valmiit työt pitkin iltapäivää, niin että viideltä vain muutama työ oli enää kesken. Osa oppilaista osasi myös käyttää tarvittavia ohjelmia, mikä helpotti työtaakkaamme.

Rovaniemellä olimme suunnitelleet taas karkean ohjelman, jota täydensimme jokaisen päivän jälkeen. Pystyimme kuitenkin hyödyntämään Seinäjoelta saatua kokemusta pikatehtävien teettämisestä. Vaikka Rovaniemen viimeinen työpajapäivä kesti miltei kolme tuntia pitempään kuin tavoiteaika, saimme työn kohtuullisesti päätökseen. Tehtävän laajuuteen nähden tätä voi mielestäni pitää varsin kelvollisena onnistumisena.

Kolme samanlaista työpajaa toteutettiin suunnitellusti yksilötyöhön perustuen, mutta niin että joitakin asioita päätettiin myös ryhmissä. Tämä osoittautui toimivaksi ratkaisuksi – vaikka kaikki osallistujat joutuivatkin keskustelemaan ja tekemään päätöksiä ryhmissä, saivat he tehdä lopulliset työtänsä koskevat päätökset itse. (Poikkeuksena kahden ensimmäisen päätehtävän värit jotka päätettiin yhdessä. Näidenkin suhteen osallistujat saivat itse päättää mitkä olisivat pää- ja mitkä tehovärejä.)

Rovaniemen työpajassa tehtävä toteutettiin ryhmittäin, mikä toi kuvioon omat haasteensa. Kuitenkin pientä alkukankeutta lukuunottamatta kaikki ryhmät onnistuivat toimimaan yhdessä. Lisäksi pikatehtävät tehtiin pääasiassa yksilöittäin.

TYÖPAJOJEN ANTI

Meillä ei ollut selkeitä odotuksia siitä, millaisia töitä työpajojen osallistujat saivat valmiiksi. Töiden “korkea taso” ei oikeastaan ollut työpajojen päämäärä, sillä emme odottaneet osallistujien vielä omaavan vahvaa visuaalista otetta, jonka kehittyminen vie täysipäiväisessä opiskelussakin helposti vuosia.

Tavoitteena oli innostaa nuoret graafisesta suunnittelusta ja pitää työpajat hauskoina. Toisaalta halusimme myös että osallistujat yllättävät itsensä: Pyrimme aikaansaamaan tunteen siitä, että muutamassa päivässä ehdittiin tekemään paljon hienoa jälkeä.

Ensimmäisen työpajan alussa emme analysoineet töiden tasoa juurikaan. Ensimmäinen työpäivä tuotti hauskoja hahmoja, ja pohdimme lähinnä eroja joidenkin osallistujien mielikuvituksellisten ja toisten hyvinkin arkisten hahmojen välillä. Piirtotaitoa emme ikinä pitäneet keskeisenä mittarina, vaikka iloitsimmekin nähdessämme taitavasti piirrettyjä hahmoja.

Toisen päivän pelkistämistehtävien aikana kannustimme osallistujia löytämään yhden selkeän idean, jonka ympärille päivän tehtävä (vaakuna) muodostuisi. Uskon että tässä vaiheessa osa töistä rupesi lähestymään graafisempaa ilmaisua: Monissa töissä värit, selkeä viiva ja vahva kuvallinen elementti muodostivat yhtenäisen ja muistiin jäävän kokonaisuuden. Yllättävän harvat ilmaisivat kiinnostuksen puutetta tehtävää kohtaan.

Suurin “ahaa-elämys” joka työpajassa löytyi kolmannen päivän tehtävästä (typografinen juliste). Pohdimme, että kahden aiemman päivän “harjoittelu” oli saanut osallistujat oikeaan vireeseen, ja lopputulos oli sekä Seinäjoella, Savonlinnassa että Uudessakaupungissa päätehtävistä selvästi vahvin. Valtaosa osallistujista onnistui tiivistämään työhönsä yhden selkeän idean, joten töistä tuli myös visuaalisesti



Jonna ja Elina kiinnittävät vaakunoita koulun julkisiin ikkunoihin pystytettyyn näyttelyyn Savonlinnassa.

selkeitä. Toisin kuin kahdessa aiemmassa päätehtävässä, väripalettia ei enää oltu rajattu – kuitenkin käytännössä kaikki julisteet olivat värimaailmaltaan selkeitä ja hallittuja.

Mielenkiintoista oli, että aiemmissa tehtävissä (meidän näkökulmastamme) “onnistuminen” ei korreloinut sen kanssa, kuinka konseptuaalisesti osallistujat kykenivät lähestymään julistetehtävää. Uskonkin että vahvasta taipumuksesta ja lahjakkuudesta piirtää voi olla tämännkaltaisessa tehtävässä jopa haittaa. Jotkut alkoivat miettiä tehtävän ratkaisua luontevasti täysin vaihtoehtoisen toteutustavan kautta, toiset taas itsepintaisesti halusivat nimenomaa piirtää tehtävän valmiiksi. Muutamat (lähinnä Savonlinnassa) kiirehtivät tietokoneelle.

Juuri julisteet tuntuivat herättävän eniten ilahtuneita ja yllättyneitä reaktioita. Useat osallistujat olivat julisteeseensa työn tekemisen aikana pettyneitä: Kenties he odottivat itseltään paljon, työpajan “pääteosta.” Kuitenkin kun työ oli viimeistelty tietokoneella (tämän sisältämä työmäärä vaihteli töiden mukaan) ja printattu A2-julistekokoon, reaktio oli aina helpottunut. Erään osallistujan työ valittiin ryhmän sisäisesti

kolmen parhaan joukkoon, vaikka tekijä itse oli ollut työn tekemisen aikana siihen erityisen pettynyt. Kriittikilaisuudessa hän myönsi että kun julisteen näki seinällä, se näyttikin “ihan hyvältä”.

Keskustelimme järjestäjien kesken, että jos työpajojen tuloksista saadaan joskus aikaiseksi koottu näyttely, juuri julistetyöt olisivat sen keskipiste. Tehtävänantoon kuuluvan sanallisen sisällön merkitystä varmasti lisäsi, että slogan (joka julisteeseen muotoiltiin) oli paitsi keksitty itse, myös valittu julkisesti yhdessä muiden työpajan osallistujien ja ohjaajien kanssa. Erään osallistujan myöhemmin kirjoittamasta raportista käy ilmi tämä, sekä kuinka idealistisesti julistetehtävää osattiin lähestyä:

“Kolmantena päivänä tehtävänä oli vuorossa keksiä Seinäjoelle tunnuslause tai ns. “iskulause”. Meille annettiin pieniä sanoja, esim. “parempi”, josta täytyi pienessä ajassa keksiä mahdollisimman monta lyhyttä lausetta. Tehtävä oli todella kiva ja yllättävän vaikea alkuksi. Kun lakkasi miettimästä, kuinka tyhmä jostakin lauseesta tulisi, keksiminen oli huomattavasti helpompaa. Seuraavaksi tehtävänä oli toteuttaa juliste, johon tuli vain keksitty “iskulause”. Ohjaajat esittelivät meille teoksia, joissa kirjaimet olivat toteutettu erikoisella tavalla, esim. käyttämällä lankaa kirjaimina. Siitä sain itse idean, että haluan toteuttaa kirjaimet käyttämällä vain luonnosta löytyviä materiaaleja. Niimpä päätin työskennellä ulkona. Käytin kirjaimiin oksia, kuivunutta heinää, terälehtiä sekä risuja. Halusin myös tuoda julisteeseen omaa tyyliäni maalaamalla vesiväreillä taustan kirjaimille. Lopuksi asettelin kirjaimet paperille ja työ valokuvattiin. Tietokoneella maalaus yhdistettiin valokuvaan ja säädettiin kontrastit sopiviksi. Mielestäni julistetehtävä oli paras, ja sitä oli todella mukava toteuttaa. Oli myös hauskaa, että julisteen toteuttamisessa sai käyttää kunnolla luovuutta ja miettiä tosissaan mitä tekisi. Julisteesta tuli todella omannäköiseni ja olen siihen tyytyväinen.”

Koitin ohjata edellä kirjoittaneen osallistujan työtä vielä yksinkertaisemmaksi kannustamalla häntä jättämään vesivärit työstä pois ja luottamaan valittuihin luonnonmateriaaleihin. Loppukritiikissä



Savonlinnan maskotteja.

hän kuitenkin sanoi olevansa tyytyväinen valintaansa, ja muu ryhmä tuki häntä yksimielisesti. Työ oli yksi ryhmän kolmesta suosikista.

Uskon, että yksi tärkeä elementti jonka julistetehtävä sisälsi (ja jota aiemmat tehtävät eivät olleet sisältäneet) oli tekstuaalinen sisältö. Graafinen suunnittelu on suurelta osin tekstin muotoilemista. Ellen Luptonin ja J. Abbott Millerin mukaan käsittämme asiat sekä kuvallisesti että kielellisesti. Sanat ja kuvat eivät siis muodosta omia luokkia kommunikoinnin prosessissa, vaan ottavat osaa yhdenvertaisesti merkityksien luomiseen.⁵ Toisin sanoen viestin merkitys (voi) kasvaa, kun sitä tukee myös sanallinen sisältö – etenkin sisältö, jonka tekijä itse on luonut.

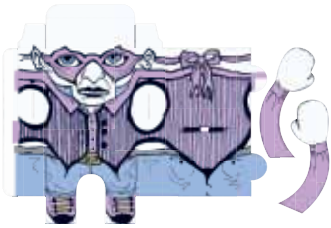
Siirtyminen piirtämisestä idealistiseen visuaalisen viestinnän muotoiluun on uskoakseni yksi avainkohta graafisen suunnittelun ydinolemusta hahmotellessa. Myöhemmin luvussa “Piirtotaitoa pitemmälle” jatkan tämän ajatuksen kehittelemistä.

5
“In the interest of interpretation over perception, “language” can be understood inclusively rather than exclusively. Words, images, objects, and customs, insofar as they enter into the process of communication, do not occupy separate classes, but participate in the culturally and historically determined meaning that characterizes verbal language.”

Lupton ja Miller, 1996, s. 65

MASKOTIT

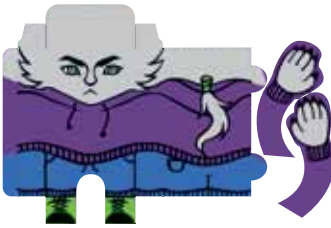
Tehtävä nro 1 – ”Uusi maskotti paikkakunnalle”



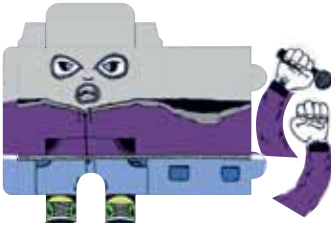
Aksu Pollari (SJ)



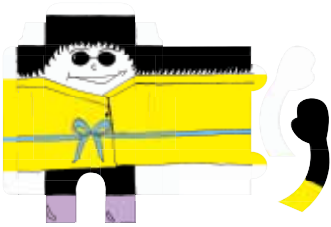
Jonna Mattila (SJ)



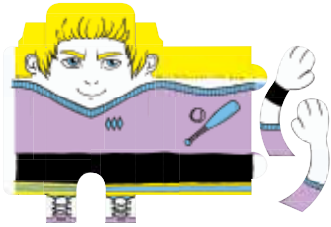
Sannina Salin (SJ)



Julius Aalto (SJ)



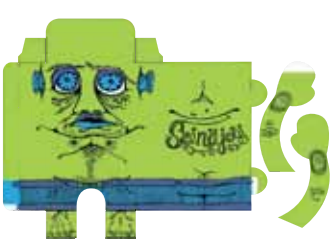
Jenna Reini (SJ)



Katriina Keto (SJ)



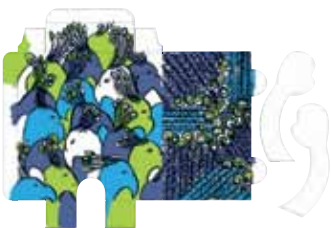
Noora Pääkkönen (SJ)



Hanna Makkonen (SJ)



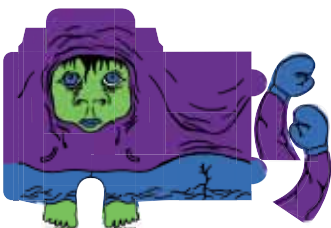
Maisa Immonen (SJ)



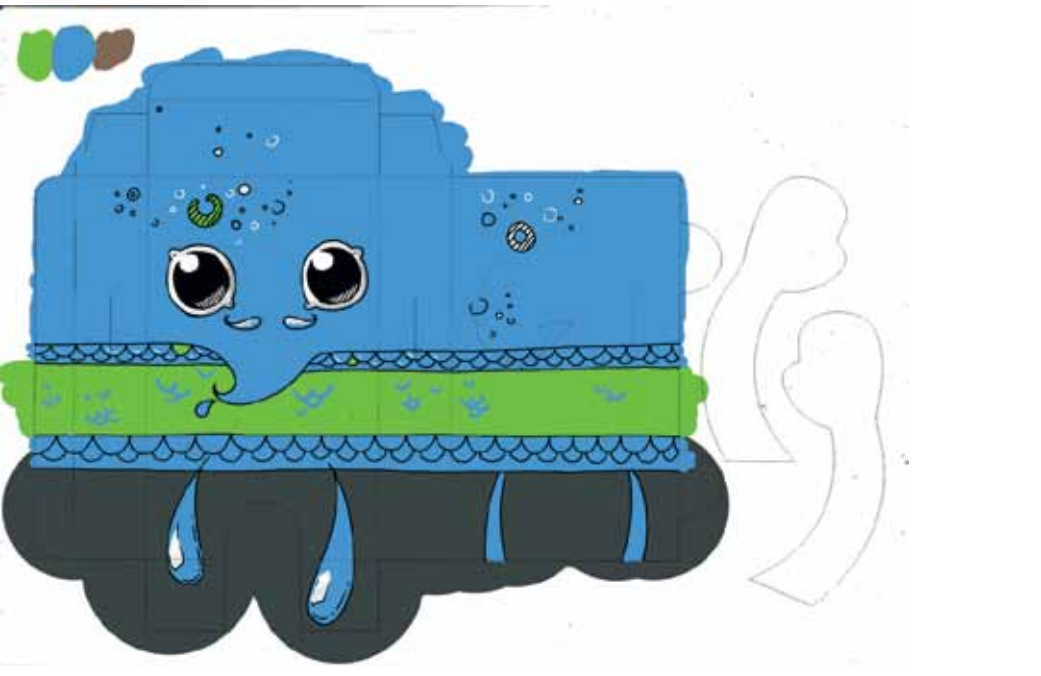
Noora Mäki (SJ)



Tiia Manninen (SJ)



Hannes Salmi (SJ)



Iina Silventoinen (SL)



Elina Sievänen (SL)



Emmasofia Salminen (SL)



Meeri Larinen (SL)



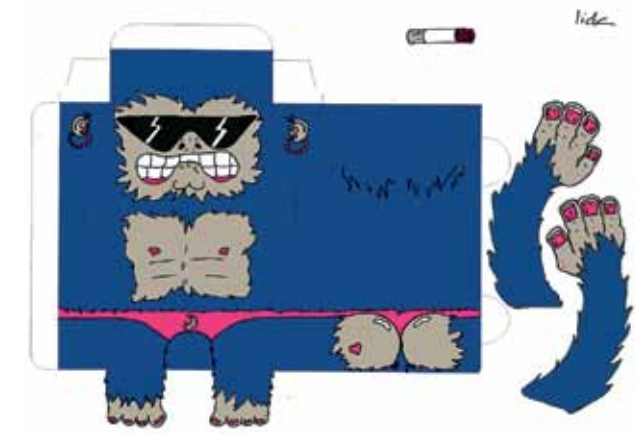
Jonna Jääskeläinen (SL)



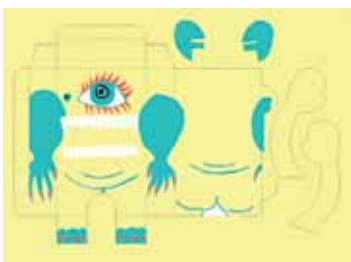
Anita Astikainen (SL)



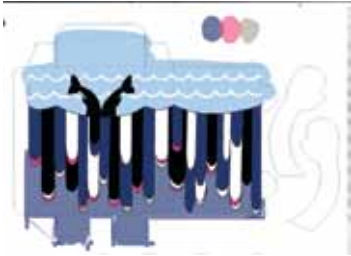
Katja Kajasjärvi (SL)



Iida Lintuaho (UK)



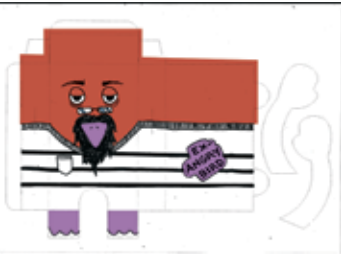
Elina Santa (UK)



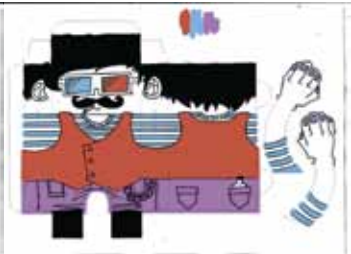
Ida Laine (UK)



Jessica Nummelin (UK)



Mandi Nikulainen (UK)



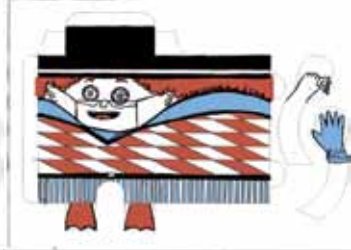
Meri Kaarto (UK)



Mira Salenius (UK)



Saija Pitkänen (UK)



Yasmine Rantala (UK)

VAAKUNAT

Tehtävä nro 2 – ”Uusi vaakuna paikkakunnalle”



Aksu Pollari (SJ)



Julius Aalto (SJ)



Sannina Salin (SJ)



Jonna Mattila (SJ)



Katriina Keto (SJ)



Noora Pääkkönen (SJ)



Hanna Makkonen (SJ)



Maisa Immonen (SJ)



Tiia Manninen (SJ)



Hannes Salmi (SJ)



Jenna Reini (SJ)



Noora Mäki (SJ)



Jonna Jääskeläinen (SL)



Iina Silventoinen (SL)



Emmasofia Salminen (SL)



Anita Astikainen (SL)



Elina Sievänen (SL)



Iida Lintuaho (UK)



Katja Kajasjärvi (SL)



Meeri Larinen (SL)



Elina Santa (UK)



Essi Alila (UK)



Ida Laine (UK)



Yasmine Rantala (UK)



Mandi Nikulainen (UK)



Meri Kaarto (UK)



Mira Salenius (UK)



Saija Pitkänen (UK)



Jessica Nummelin (UK)

JULISTEET

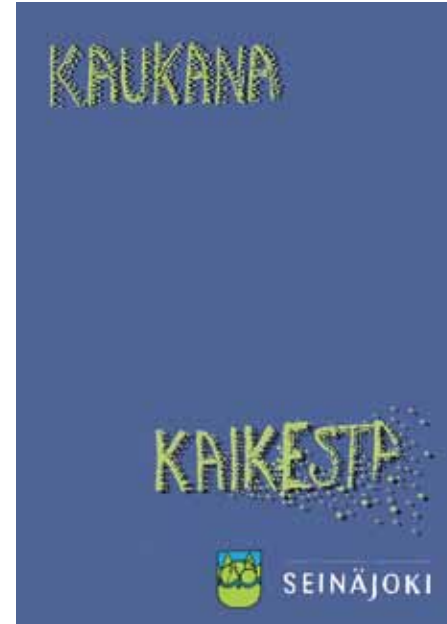
Tehtävä nro 3 – ”Uusi slogan paikkakunnalle”



Aksu Pollari (SJ)



Hanna Makkonen (SJ)



Tiia Manninen (SJ)



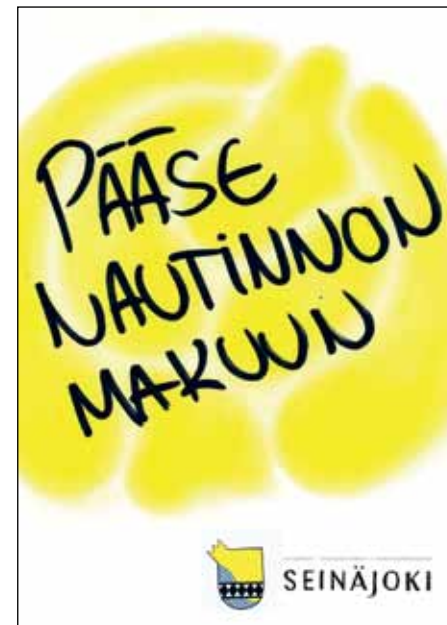
Katriina Keto (SJ)



Noora Mäki (SJ)



Maisa Immonen (SJ)



Noora Pääkkönen (SJ)



Hannes Salmi (SJ)



Jenna Reini (SJ)



Sannina Salin (SJ)



Katja Kajasjärvi (SL)



Elina Sievänen (SL)



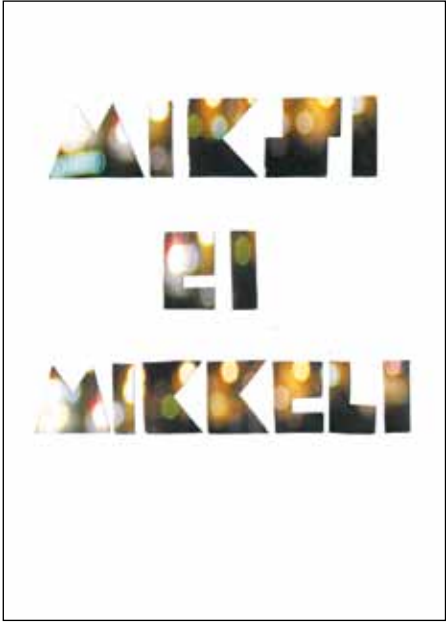
Julius Aalto (SJ)



Jonna Mattila (SJ)



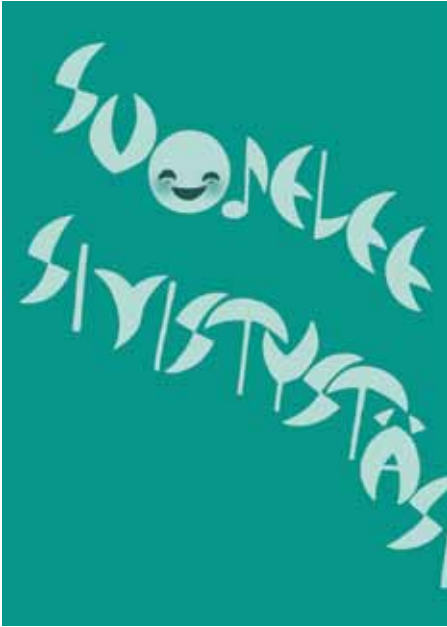
Anita Astikainen (SL)



Meeri Larinen (SL)



Jonna Jääskeläinen (SL)



Iina Silventoinen (SL)



Elina Santa (UK)



Iida Lintuaho (UK)



Emmasofia Salminen (SL)



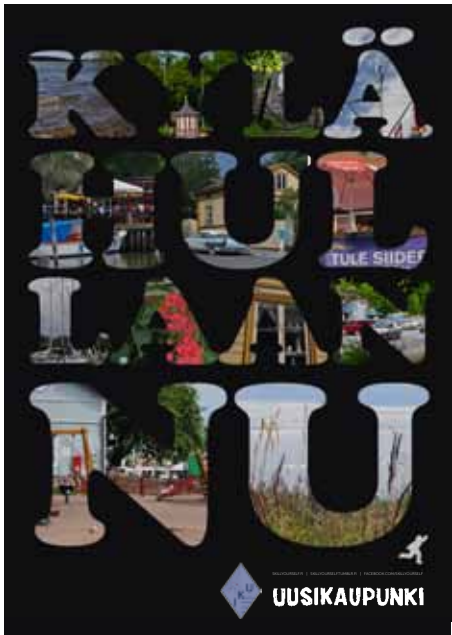
Mandi Nikulainen (UK)



Meri Kaarto (UK)



Mira Salenius (UK)



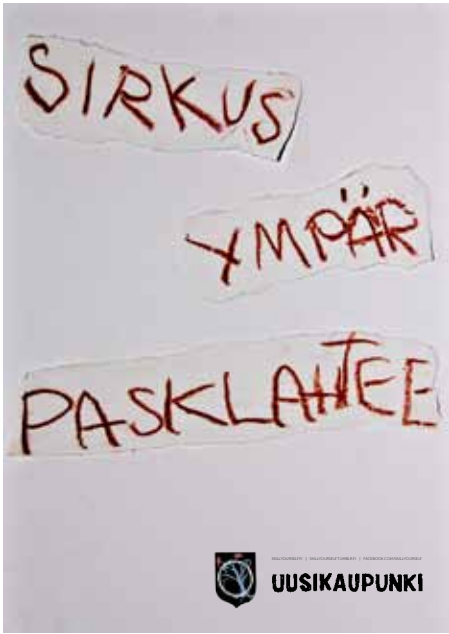
Ida Laine (UK)



Jessica Nummelin (UK)



Sajja Pitkänen (UK)



Yasmine Rantala (UK)

YHTEISÖLLISEN SUUNNITTELUN KOLME ESIMERKKIÄ

Esittelen tässä kolme relevanttia esimerkkiä hankkeesta, jonka arvopohja ja yhteisöllinen toteutustapa ovat hyvin samanlaiset kuin omassa projektissani. Lisäksi niissä kaikissa matkustetaan autolla.

KIASMAN KESÄKOULU kiersi 2003-2005 peruskoulujen ysluokkia Suomessa, ja käsitteli eri oppiaineita nykyaiteen kautta.

PROJECT H DESIGN vieraili 2010 keväällä 25:ssä Pohjois-Amerikkalaisessa lukiossa ja yliopistossa esitellen yhteisvastaullista tuotemuotoilua.

Eva Kretzmerin **HUPE DESIGN** kiersi Saksan Brandenburgin aluetta autolla 2011 ja 2012, ja tarjosi graafista suunnittelua paikallisille – myös vaihdantataloudellisesti.

Näiden esimerkkien jälkeen siirryn esittelemään yhteisöllisen suunnitteluprosessin konseptin. Mikä motivoi toteuttamaan yhteisöllisen suunnitteluhankkeen; mitkä ovat yhteisöllisen suunnitteluprosessin vahvuudet ja haasteet.

1

KIASMAN KIERTOKOULU kiersi Suomen yläasteita kevästä 2003 vuoden 2005 loppuun. Kiertokoulu oli yhdeksäsluokkaisille suunnattu valtakunnallinen hanke, joka suuntautui sellaisille alueille Suomessa joista on pitkä matka taidelaitoksiin, kuten museoihin.⁶

Kiertueella hankkeeseen pestatut kuvataiteilijat vierailivat kouluissa ja yhden päivän mittaisissa työpajoissa tarkastelivat kaikkia oppiaineita paitsi kuvataidetta – nykyaiteen kautta.⁷

Osallistujat saattoivat esimerkiksi tutkia matematiikkaa kultaisen leikkauksen avulla tai pohtia jonkin teoksen merkityksiä ihmisen luontosuhteeseen liittyen biologian tunnilla. Työpajassa tehtiin ainakin yksi tehtävä, joka oli hyvin samankaltainen Skill Yourself –kiertueen ensimmäisen pikatehtävän kanssa (me tosin olimme rajanneet tehtävän mustavalkoiseksi ja kahteen ulottuvuuteen):

“Tehkää oman etunimenne kirjaimista merkki. Kirjaimia saa yhdistää toisiinsa, laittaa päällekin, kääntää jne. Käyttäkää myös värejä. Saman voi tehdä myös kolmiulotteisena.”⁸

Projektia varten oli hankittu pakettiauto, jolla järjestäjät liikkuiivat paikkakunnalta toiselle. Auto oli maalattu kaikkialta liitutaulumalilla, niin että osallistuvat nuoret saattoivat jättää autoon terveisen seuraavalle paikkakunnalle. Auton katolle oli asennettu kovaäänisiä, joista koulun pihalla soitettiin pop-musiikkia.

Kiertokouluprojektin vetäjät kokivat pettymystä ainakin aineenopettajien vähäisestä sitoutumisesta, mutta saivat myös positiivisia kokemuksia opettamistoiminnasta. Kiertue-elämä koettiin paikoin raskaaksi. Myös itse konsepti sai kritiikkiä – vaikka se konsepti oli “käypä”, jätti se myös parantamisen varaa yhteistyössä opettajien kanssa ja toisaalta nuorten kanssa toimimisessa – taide koettiin välillä liian vaikeaksi ja etäiseksi välineeksi nuorten tavoittamisessa.⁹



6
Limnell, 2007, s. 12.

7
Kaitavuori, 2007, s. 3.

8
Kaitavuori, 2007, s. 17.

9
Limnell, 2007, s. 33, 34, 37.



10

“We believe that design is a powerful medium that is an active response to a context, a personal expression, a physical challenge, and a social act that builds citizenship in the next generation.”

www.projecthdesign.org

11

“A Project H initiative, the Design Revolution Road Show is a traveling exhibition and lecture series bringing “product design that empowers” to 25 high school and university design programs across the nation in the Spring of 2010. Project H Design connects the power of design to the people who need it most, and the places where it can make a real and lasting difference.”

www.sappi.com

12

Pilloton, 2009.

2

PROJECT H DESIGN ROADSHOW on Pohjois-Amerikkalainen, Emily Pillotonin perustama yhteisvastaullinen designprojekti, joka pyrkii parantamaan julkista koululaitosta “sisäلتäpäin.” Sen vetäjät uskovat että design on yhteiskunnallinen voimavara, joka osaltaan määrittelee kansalaisuutta tulevaisuudessa.¹⁰

Keväällä 2010 projektin vetäjät järjestivät “roadshow-kiertueen”, joka kiersi 25 Pohjois-Amerikan lukiota ja yliopistoa esitellen yhteisvastaullista tuotemuotoilua.¹¹

Tuotteet olivat keskenään hyvin erilaisia, mutta esittelivät paljon esimerkiksi Afrikassa käyttöön otettuja edullisia ja toimivia ratkaisuja käytännön ongelmiin, jotka usein liittyivät köyhyyteen - esimerkiksi LifeStraw -vedenpuhdistin ja Hippo Roller -vedenkantolaite.

Projektia varten Pilloton ja kumppanit remontoivat vanhan Airstream-asuntovaunun, jota he käyttivät sekä näyttelyiden pystytykseen että asumiseen kiertueen aikana. Tarkka tilankäyttö ja tiukka tavarakuri mahdollistivat kahden ihmisen asumisen tilassa niin, ettei se näkynyt näyttelyiden aikana.

Project H Design on julkaissut käsikirjan yleishyödyllisestä suunnittelusta. Se on suunnattu sekä oppilaille, opettajille, että suunnittelijoille yleensä, ja on saatavilla verkosta ilmaisena pdf:nä.¹²

3

HUPE DESIGN on Eva Kretznerin luova yhteisöllinen projekti, jossa hän ja mahdolliset vieraat matkailevat autolla tehden haastatteluja, kirjoittaen juttuja ja tarjoten graafista suunnittelua maksusta (myös vaihdannaistaloudellisesti). Ammatinharjoittamisen lisäksi projektin tavoitteena on tehdä tutkimustyötä kotiseudusta, paikallisesta yrittäjyydestä ja design-ammattitaidosta.¹³

Projektin taustalla on Kretznerin kiinnostus Brandenburgin alueeseen, jolle keskeinen piirre on heikko ekonominen tilanne.¹⁴

On kiinnostavaa ja ilahduttavaa huomata kuinka samankaltainen Kretznerin projektin idea on Skill Yourself -kiertueen lähtöidean kanssa. Kretzner sai idean projektiin kesäkuussa 2010, ja osti auton seuraavassa maaliskuussa. Toukokuussa auto kunnostettiin ja maalattiin Kretznerin ystävien avulla (hän itse ei sanojensa mukaan tiennyt mitään autoista), ja itse kiertue alkoi kesäkuussa 2011.

Reitti ei ollut ennalta tarkalleen suunniteltu, vaan Kretzner teki päätöksensä kesken matkan. Kiertueen aikana Kretzner on ainakin maalannut kylttejä, suunnitellut ilmoituksia ja painanut t-paitoja paikallisille yrittäjille, järjestöille ja ihmisille ylipäättään.

Hupe Design teki uuden kierroksen vuonna 2012, ja ilmeisesti toimii jälleen tulevana kesänä 2013.



13

<http://www.hupe-blog.de/geschaefte>

14

<http://www.hupe-blog.de/der-hintergrund>



Aukeaman kuvat: Project H Design (www.fastcodesign.com)

KOHTI IHMISLÄHTÖISTÄ SUUNNITTELUA

Muotoilijoiden ja taiteilijoiden automatkailuun liittyviä projekteja on toki enemmänkin. Tämän tutkielman kirjoitushetkellä esimerkiksi Ruotsissa liikkuu “Eriks Designbuss” (<http://eriksdessignbuss.se>). Äskeiset kolme esimerkkiä kuitenkin avaavat ilmiötä jo hyvin.

Monet suunnittelijat hakeutuvat alalle toteuttaakseen itseään luovalla tavalla. Graafisen suunnittelijan ammattiin liittyy monia haasteita, joista suurin osa ei liity luovuuteen (sen perinteisessä merkityksessä): ennemminkin suunnittelija kohtaa pulmatilanteita neuvotellessaan asiakkaan kanssa, hinnoitellessaan työtään, selvitellessään teknisiä ongelmia ja niin edelleen. Varsinainen “luova työ” voi olla työpäivän kohokohta.

Kiasman kiertokoulun lähtökohta ja tavoite oli erilainen kuin Project H tai Hupe Design -projekteissa: Se lähti liikkeelle koulujärjestelmän ja taiteen ehdoilla, eikä (tietävästi) tekijöidensä turhautumisesta. Sen yhteiskunnallisesti yleishyödyllinen agenda on selvä.

Project H Design sai alkunsa Pillotonin pettymyksestä ammatilliseen rooliinsa suuren ketjun tuotemuotoilijana: Hän käytti tunnetussa TED-puheessaan esimerkkinä palaveria, jossa keskusteltiin pitkään siitä, millaiset ovenkahvat ketjun sovituskoppeihin laitetaan.¹⁵

Pilloton muutti kumppaninsa kanssa pieneen pohjoisamerikkalaiseen Bertien piirikuntaan, jossa he alkoivat työskennellä paikallisen koululaitoksen kanssa olojen parantamisen eteen.

Hupe Designin takana oleva Eva Kretzner taas kertoi projektinsa taustoista sähköpostitse seuraavasti:

“Ensiksi: Ainoa syyni aloittaa projekti oli yhteiskunnallinen. Ainoa asia joka tekee graafisen suunnittelun minulle kiinnostavaksi on tilaisuus tutustua erilaisiin ihmisiin, erilaisiin ympäristöihin, erilaisiin tarpeisiin, erilaisiin tehtäviin aina yhteydessä ihmisiin. En koskaan halua istua toimistossa pitkää aikaa ja työskennellä tehtävien kanssa jotka onnistuvat pääosin internetin kautta. Pidän matkustamisesta, ihmisten kanssa puhumisesta. Näin aloitin projektin.”¹⁶

Näen yhteyden omaan projektiimme selvästi. Kaikki aiemmat kolme esimerkkiä voi nähdä eräänlaisina “ristiretkinä”: Yksi haluaa kehittää taiteen merkitystä osana koulutusta, toinen vahvistaa design-ajattelua yhteiskunnallisena voimavarana, kolmas haluaa tuoda graafisen suunnittelun ihmisten luo. Tässä mielessä oma projektimme putoaa samaan kategoriaan Hupe Designin kanssa.

15
Emily Pilloton,
“Teaching Design for Change”,
TED.

16
“at first: my only reason to start this was a social issue. the only thing which makes grafic desigbn for me intersting is to get to know different people, different sourroundings, different need, different tasks always in contact with the people. i never want to sit in an office for a long time to work on tasks i menage mostly through the internet. i like to travell, i like to talk to people. thats way i startet this project.”
Eva Kretzner, sähköpostitse 31.10.2012



Sivun kuvat: Hupe design
(www.hupe-blog.de)



**YHTEISÖLLINEN
SUUNNITTELUPROSESSI JA
PAIKALLISUUDEN MERKITYS**

Viime aikoina on keskusteltu paljon aiheista “co-design”, “social design” tai “participatory design”, tarkoittaen yhteiskunnallisen arvon tuottamiseen pyrkivää yhteisöllistä suunnitteluprosessia – painottaen nimenomaa tekemisen tapaa, ei siis sen lopputulosta. Laajemmassa merkityksessään ilmiön juuret ovat pohjoismaisten ammattiliittojen toiminnassa 60- ja 70-luvuilla, ja sen esi-isinä pidetään toimintatutkimusta ja sosioteknillistä suunnittelua.¹⁷

“CoDesign” –julkaisussa 4/2012 ehdotetaan, että yhteisöllistä suunnittelua ajavat ja määrittelevät nimenomaa arvokysymykset.¹⁸

Yhteisöllisen suunnittelun periaatteiksi ehdotetaan:

Voimasuhteiden tasa-arvoistaminen; tilannesidonnainen toiminta; yhteisoppiminen; työkalut ja tekniikat; vaihtoehtoiset teknologianäkemykset; demokraattiset toimintatavat.¹⁹

Kaikissa tässä tutkielmassa esitellyissä neljässä projektissa on nähtävissä selvä yhteys näihin määritelmiin. Ne kaikki pyrkivät kohtaamaan ihmisiä ja yhteisöjä, tai välittämään tiettyjä ajatuksia tilanteen ja osallistujien ehdoilla. Myös niiden lähtökohta löytyy arvokysymyksistä. Project H Design –hankkeen Emily Pilloton määrittelee yhteisöllisen suunnittelun ydinajatuksen (tässä epäonnistumisen kautta):

”Olemme tehneet sen virheen ettemme olleet riittävästi yhteydessä



Kuva: Project H Design (www.fastcodesign.com)

niihin ihmisiin ja paikkoihin joita varten suunnittelemme. Hippo Roller re-designprojekti oli monella tapaa suurin virheemme organisaationa. Ensimmäisenä projektinamme, aloitimme Etelä-Afrikassa valmistetun ja jaellun vedenkuljettimen uudelleensuunnittelun, koska, yksinkertaisesti, olimme uusi järjestö joka oli innoissaan alkuun pääsemisestä. Emme vielä ymmärtäneet paikallisen työn arvoa, ja meitä veti puoleensa vedenkuljettimen yksinkertaisuus jolla selkeästi oli potentiaali parantaa elämää. Jälkeenpäin ajatellen, Hippo Rollerin uudelleensuunnitteluprosessi oli astunut harhaan, koska sitä ei toteutettu suorassa yhteistyössä käyttäjien kanssa ja koska siihen liittyi minimaalinen jaettu panos sen onnistumisen suhteen. Vaikka itse uudelleensuunniteltu vedenkuljetin oli toimiva, prosessi ei sitä ollut. Projektin päätteeksi päätimme jatkossa toteuttavamme vain paikallisia projekteja (siis projekteja joissa suunnittelija ja yhteistyökumppani/asiakas ovat samassa paikassa, jota molemmat kutsuvat kodikseen).²⁰

Pillotonin vaatimus paikallisuudesta on erityisen tiukka, mutta alleviivaa hyvin paikallisen ja henkilökohtaisen merkitystä yhteisöllisessä toiminnassa. Myös “Skill Yourself” –kesäkiertue oli projektina joka paikkakunnalla yhteistyökumppaneiden ja osallistujien armoilla: vain avulias henkilökunta ja motivoituneet osallistujat mahdollistivat työpajan onnistumisen.

20
“We have made the mistake of being disconnected from the people and places for which we design. The Hippo Roller re-design project was in many ways the biggest error we have made as an organization. Our first project, we undertook the re-design of the water transport device produced and distributed in South Africa, quite simply, because we were a newly-formed organization excited to get started. We had yet to see the value of local work, and were drawn to the simplicity of a device that so clearly has the potential to improve life. In hindsight, the process of redesigning the Hippo Roller was misguided and disconnected because of its lack of direct collaboration with end users, and a minimal shared investment in its success. While the resulting redesigned Hippo Roller is effective, we realized that the process was not. At the conclusion of the project, we put a stake in the ground to only take on projects that are local (that is, where the designer and partner/client are in the same location and call that place home).”
Pilloton, Emily 2012 “Are Humanitarian Designers Imperialists? Project H Responds”

DESIGN-AJATTELULLA
VAIKUTTAMINEN

21

“As a style of thinking, it is generally considered the ability to combine empathy for the context of a problem, creativity in the generation of insights and solutions, and rationality to analyze and fit solutions to the context.”
Wikipedia, Design Thinking.

22

Brown, 2009, s. 3

Graafista suunnittelua yleisemmällä tasolla puhutaan “design-ajattelusta” luovuutta ja analyyttistä ajattelua yhdistävänä tapana ratkaista ongelmia.²¹ Termin “Design Thinking” katsotaan lanseeranneen muotoilutoimisto IDEO:n toimitusjohtaja Tim Brown kirjassaan “Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation” (2009).

Brownin mukaan design-ajattelu on vahva, tehokas ja kaikille tarjolla oleva lähestymistapa innovaatioon, ja että se voidaan integroida kaikkiin talouden ja yhteiskunnan eri toimintoihin. Hän määrittelee ideoiden vaikuttavuuden ehdoksi sen, että ne voidaan oikeasti ottaa käyttöön - siis että ne ovat käytännöllisiä.²²

Design-ajattelu näkyy aiempien esimerkkiprojektien kokonaisvaltaisuudessa – voidaan sanoa että ne hyödyntävät design-ajattelua strategisella tasolla: siis kokonaisvaltaisesti, alkaen ongelmasta (Kuinka tuoda taide lähemmäksi ihmisiä? Kuinka innostaa ihmisiä design-ajattelusta? Kuinka toteuttaa itseä graafisena suunnittelijana “on the road”?) johon ne pyrkivät tuottamaan tehokkaan ratkaisun.

IDEO on tuottanut käsikirjan ja tehtäväkirjan design-ajattelun soveltamiseen. Ne ovat saatavilla pdf-muodossa yrityksen verkkosivuilta. Käsikirjassa esitellään periaatteita ja keinoja toteuttaa onnistuneita yhteiskunnallista arvoa tuottavia suunnitteluprosesseja.²³

Kirjan esittelemät periaatteet ovat seuraavat:

- 1. *Vaikuta* – Osoita että työllä on suurempi vaikutus kuin samoilla resursseilla jotka olisi suunnattu muuhun toimintaan; Valitse

23

Design for Social Impact: How-to-Guide. IDEO <http://www.ideo.com/work/design-for-social-impact-workbook-and-toolkit>
(Luettu 14.3.2013)

- yhteistyökumppanit ja projektien skaala huolella; Ota huomioon asiakkaan rajoitukset suunnittelutuotteen käyttöönotossa.
 - 2. *Keskity* – Valitse erikoisosaamisesi; Säästä resursseja pysymällä tässä erikoisosaamisessa.
 - 3. *Ole valmistautunut* – Anna tekijöille tarvittava pohjakoulutus;; Keskity tuloksiin; Tunne kaikki projektin osapuolet; Vaadi vastapuolelta sitoumusta projektiin.
- Näiden lisäksi käsikirja ehdottaa käytännön keinoja onnistuneisiin projekteihin, mm. rahoituksesta, pienimuotoisemmasta konsultoinnista ja verkostoitumisesta. Koska taloudelliset reaali-teetit muodostuvat helposti suurimmaksi haasteeksi yhteisöllisille projekteille, on käsikirja hyödyllinen kelle tahansa, joka suunnittelee yhteisöllisen suunnitteluprojektin toteuttamista.
- Jatkolukemiseksi tällä saralla ehdotan Andrew Shean kirjaa “Designing for Social Change”, joka esittelee lisää erinomaisia ja inspiroivia tapausesimerkkejä yhteisöllisestä ja yleishyödyllisestä suunnittelusta, sekä erittelee käytännön apukeinoja suunnittelutyön tueksi.
- Olen nyt purkanut auki design-ajattelun konseptia erityisesti strategisella tasolla, ja pyrkinyt valottamaan sen hyötyjä laajempaa yhteisöllisen suunnittelun projektia toteuttaessa. Seuraavassa luvussa palaan työpajojemme ydinsisältöön ja analysoin graafisen suunnittelun erityispiirteitä ja sitä, kuinka design-ajattelu näkyy ja vaikuttaa visuaalisena ongelmanratkaisutaitona.

PIIRTOTAITOA PITEMMÄLLE

Tämän kappaleen otsikko lainaa pitämämme kuvittamista käsittelevän pikaluennon nimeä. Luennon ideana oli, että kuvittaja on myös suunnittelija – hän, taustatutkimuksen pohjalta, valitsee parhaan mahdollisen idean ja tekniikan kuvituksen toteuttamiseen, eikä pelkästään piirrä teknisesti taidokasta kuvaa.

Useimmille työpajojen osallistujista luontaisin työskentelytapa on varmasti ollut piirtäminen. Se lienee ollut jonkinlainen lähtökohta miltei jokaiselle visuaaliselle alalle suuntautuneelle. Tässä kappaleessa perustelen, miksi ja miten työpajamme tähtäsi idealähtöiseen työskentelyn tapaan, sekä kuinka graafinen suunnittelu ei perustu kuvan tuottamiseen (eli piirtämiseen) vaan se on idealähtöinen ammattikuvaa.

TYÖPAJOJEN TAVOITTEENA IDEALÄHTÖINEN TYÖSKENTELYTAPA

Vain yksi työpajojen osallistuja kertoi, ettei oikeastaan edes pidä piirtämisestä. Hän olikin innostunut julistetehtävästä, sillä sen pystyi ratkaisemaan pelkästään kameralla ja omalla kannettavalla tietokoneella. Tässä on mielestäni yksi tärkeä kynnys kuvantuottamisesta lähtevän ja idealähtöisen työskentelytavan välillä: Vaikka graafinen suunnittelija tarvitsee monia taitoja ammattinsa harjoittamiseen, ei piirtäminen välttämättä ole yksi niistä.

Sama idealähtöisyys oli työpajamme aikana toteutettujen tehtävien ydinajatus, vaikka emme ikinä kristallisoineetkaan sitä kirjallisesti. “Idealähtöisellä ajattelulla” viittaan siis design-ajatteluun, tässä tapauksessa graafisen suunnittelun viitekehyksessä.

Omaa “opetussuunnitelmaamme” vaivasi epävarmuus: emme olleet kirjoittaneet auki opetustavoitteitamme. Emmehän olleet liikkeellä ensisijaisesti opettajan roolissa, eikä meillä ollut kaikkia opettajan valmiuksia.

Selvää oli, ettemme halunneet tehdä kurssista tietokoneohjelmien käytön peruskurssia, vaan enemmänkin pyrkiä innostamaan osallistujia ottamaan itse selvää lisää esittelemistämme asioista. Graafisen suunnittelun opetukseen liittyy usein aivan liiankin vahvasti tekninen opetus, joka osaltaan luo ja vahvistaa ei-toivottua kuvaa graafisesta suunnittelijasta apukätenä, joka osaa käyttää tiettyjä erikoistyökaluja. Logiikka tässä on toki selkeä: työllistyäkseen on graafikon hallittava asiaankuuluvat työkalut.

Kenya Hara on japanilainen graafinen suunnittelija, MUJI:n taiteellinen johtaja ja yksi japanin johtavia designasiantuntijoita. Haran mukaan design on havaitsemista, ja taitoa kehittävät harjoitukset osa havainnon kehittämistä.²⁴ Näin perusteltuna klassisilla taitoharjoituksilla on varmasti perusteltu paikkansa. Työpaja oli kuitenkin lyhyt, emmekä pitäneet järkevänä kirjainten käsintekstausta tai vastaavia harjoituksia tässä tapauksessa. Havainnon merkitystä pyrimme korostamaan.

Ennen kaikkea halusimme että kurssi sisältää vahvasti ajatuksen ideoiden ja ajattelun tärkeydestä. Käytännön tasolla meillä oli tähän joitakin keinoja:

1. Pikatehtävillä ja pikaluonnostelulla pyrittiin murtamaan osallistujien maneereita ja estoja.
2. Kuvareferensseillä yritimme pakottaa osallistujia ottamaan työhönsä visuaalisia lähtökohtia, joita he eivät normaalisti valitsisi.
3. Vaadimme että ennen kuin osallistuja alkaa tehdä valmista työtä, hän esitteli meille ohjaajille (ja toisinaan julkisesti muille osallistujille) oman ideansa – ja näin samalla kristallisoi ideaa itselleen.

Lisäksi julistetehtävässä valittiin itse tekniikka, jolla typografia toteutetaan. Tarkoituksena oli, että tämä päätös pakottaisi tietoisesti valitsemaan millaista tyyliä osallistuja tehtävään käyttää.

Taulukosta 1 heijastuu, että kolme tehtävää antoivat yksi kerrallaan hieman enemmän vapauksia tehtävän toteutustavan suhteen (poikkeuksena värit, jotka olivat vaakunatehtävässä jo ennalta päätetyt.) Ne myös siirtyivät kauemmas piirtämällä ratkaistavasta tehtävämallista. Tältä osin tehtävänantoa voi pitää onnistuneesti idealähtöisyyttä piirtämisen sijaan korostavana. Siirtyminen piirtämislähtöisestä idealähtöiseen oli harkittu: Halusimme että ensimmäinen tehtävä olisi osallistujille helposti lähestyttävä, olettaen että piirtäminen on heille luontevaa ja mieleistä puuhaa.

Kuitenkin tehtävät olisi voitu suunnitella vielä vahvemmin idealähtöisyyttä ja visuaalisten hierarkioiden rakentamista korostaviksi. Nyt niistä näkyy tietty epävarmuus kuvituksen ja graafisen suunnittelun

| TEHTÄVÄ | TOTEUTUS-TAPA | TYYLI | TEHTÄVÄNANTO | SOMMITELMA | VÄRIT |
|----------|---------------|-------|----------------------|------------------------|----------------------|
| MASKOTTI | PIIRROS | VAPAA | SUUNNITTELE MASKOTTI | A4, VALMIISEEN POHJAAN | PÄÄTETTIIN RYHMITÄIN |
| VAAKUNA | PIIRROS | VAPAA | SUUNNITTELE VAAKUNA | A4 KOKOON, MUOTO VAPAA | AIEMMIN PÄÄTETYT |
| JULISTE | VAPAA | VAPAA | TYPOGRAFINEN JULISTE | A2 PYSTY | VAPAA |

Taulukko 1: Työpajojen tehtävät ja niiden rajoitukset

suhteesta työpajassa, jonka nimellisesti piti olla “graafisen suunnittelun työpaja”. Pyrimme itse avaamaan asiaa, esittelemällä kuvittajan ammattikuvan erilliseksi, mutta usein rinnakkaiseksi, graafisen suunnittelijan ammattikuvan kanssa.

Graafinen suunnittelu on teollisen aikakauden ilmentymä,²⁵ ja se perustuu muotoiltujen visuaalisten viestien toisintamiseen, perinteisesti printtimediassa ja yhä enemmän monimediasesti. Tästä syystä halusimme myös, että toteutetut työt eroaisivat käsintekemisestä ja “kuvismeiningistä”: Järjestimme joka paikkakunnalle mahdollisuuden tulostaa kaikki työt hyvälaatuisesti, ja liitimme joka tehtävänantoon osan jota ei toteutettu käsin.

Tämän takana oli halu aikaansaada “vau!-filis” osallistujissa, kun he näkevät valmiit työnsä jälkikäsitteilyn ja printtauksen jälkeen: kun käsin tehty työ jälkikäsitellään digitaalisesti ja jälleen printataan laadukkaasti – kun se siis toisinnetaan – siihen latautuu erilaisia arvoja kuin ainutkertaisessa, käsin tehdyssä työssä (jota kuvaamataidon tunnint nuorille tyypillisesti tarjoavat.) Työstä voi tulla tietyllä tapaa “uskottavampi.”

Oleellinen osa tätä “uskottavuuden” ajatusta oli myös työpajan loppuun liitetty näyttely. Mielestämme oli tärkeää etteivät työn tulokset jää koululle pölyttymään, vaan että ne nostetaan ylpeästi näkyville. Kukaan osallistujista ei vastustanut tätä (vaikka yksi osallistuja ensin kyseenalaistikin ajatuksen – ja tuossakin tapauksessa kyse vaikutti olevan arkuudesta, ei varsinaisesta haluttomuudesta esittää töitä).

25 “Modern design emerged in response to the Industrial Revolution, when reform-minded artists and artisans tried to to impact a critical sensibility to the making of objects and media. Design took shape as a critique of industry, yet it gained its mature and legitimate status by becoming an agent of machine production and mass consumption.” Lupton ja Miller 1996, s. 67

**GRAAFINEN SUUNNITTELU,
DESIGN-AJATTELU
JA YKSINKERTAISTAMINEN**

Graafinen suunnittelu on visuaalisen viestinnän muotoilua, ja graafinen suunnittelija on visuaalisen viestinnän muotoilun ammattilainen, joka toimii asiantuntijana yhteistyössä muiden erityisasiantuntijoiden kanssa mitä moninaisimmissa projekteissa.

Ellen Lupton on kirjoittanut graafisesta suunnittelusta laajalti, ja erittelee joitakin konkreettisia vaiheita ja apukeinoja graafisen suunnittelijan työprosessissa. Kirjassaan “D.I.Y. Design It Yourself” (jossa hän puoltaa ja esiintuo “kansalaisdesignerien” voimaantumista helposti saatavilla olevien suunnittelutyökalujen yleistyessä) hän määrittelee joitakin keskeisiä muotoiluajattelun työkaluja (kts. Lista 1.)²⁶

Luptonin määritelmät on suunnattu visuaaliseen muotoiluun, etenkin perinteiseen kaksiulotteiseen graafiseen suunnitteluun: verkkosivujen, painotuotteiden yms. visuaalisten viestien muotoiluun, erityisesti amatööritilalle suunnattuna. Hän käsittelee tekstissään konkreettisia suunnitteluesimerkkejä, eikä juurikaan keskity konseptiajatteluun visuaalisuuden takana, vaikkakin kirja sivuaa brändäämistä ja sitä kautta korostaa suuremman kokonaisuuden luomisen merkitystä. Toisessa teoksessaan “Graphic Design – the New

26
Lupton 2006, s. 29

Lista 1 – Muotoiluajattelun työkaluja, Ellen Lupton

- 1. Sisäpuolelta ulkopuolelle: Viestin tarkoituksen ja kohteen huomioiminen.
- 2. Aihe + yleisö + tarkoitus = ääni: Oikean ja tarkoituksenmukaisen tyylin valinta.
- 3. Tavanomaisesta pitemmälle: Älä tyydy ensimmäiseen ideaan.
- 4. Hierarkia
- 5. Visuaalinen polku
- 6. Valkoinen tila
- 7. Symmetriä ja epäsymmetriä
- 8. Kontrasti
- 9. Kuvat
- 10. Väri

Lista 2 – Graafisen suunnittelun peruselementtejä, Ellen Lupton

- 1. Piste, Viiva, Taso
- 2. Rytmii ja tasapaino
- 3. Skaala
- 4. Tekstuuri
- 5. Väri
- 6. Hahmo/Maanpinta
- 7. Kehys
- 8. Hierarkia
- 9. Layerit eli tasot
- 10. Läpinäkyvyys
- 11. Modulaarisuus
- 12. Gridi eli tukikehikko
- 13. Patterni eli toistuva kuvio
- 14. Kuvaaja/taulukko
- 15. Aika ja liike
- 16. Säännöt ja satunnaisuus

Basics” Lupton käy graafisen suunnittelun käytännön tehokeinoja läpi seuraavassa järjestyksessä, omien oppilaidensa tekemien harjoitusten pohjalta. (kts. Lista 2).

Listassa 1 olevat kolme ensimmäistä artiklaa ovat selkeämmiin idealähtöisiin. Toinen lista käy enemmänkin läpi muotoiluteknisiä seikkoja. Molemmat lähestymistavat ovat arvokkaita – graafinen suunnittelu on suurelta osin visuaalisten elementtien järjestelyä niin, että ne muodostavat hierarkisen ja selkeän viestin kokonaisuuden. Viktor Papanekin sanoi: “Design on tietoinen pyrkimys luoda merkityksellistä järjestystä.”²⁷

Lupton ei juurikaan painota graafisen suunnittelun määritelmässään yksinkertaistamista: Tässä saattaa olla kyseessä kulttuurillinen ero Pohjois-Amerikan ja pohjoismaisen Suomen välillä. Vertailun vuoksi japanilainen Kenya Hara (kirjassaan “Designing Design”) taas korostaa ennen kaikkea rationaalisuutta ja yksinkertaisuutta aikamme suunnittelussa: hän näkee teollisen vallankumouksen vapauttaneen ihmiset tyranniasta, jota [heraldinen] koristeellisuus edusti.²⁸

Lehtori Kai Rentola tiivistää viestin selvyden vaatimuksen

27
“Design is the conscious effort to impose meaningful order.” Papanek, 1984.

28
“The beginning of modern society and the collapse of central governments marked by popular revolutions and the rise of democracy were movements to free design from decoration that was used to produce a coercive force, and the impetus for discovering the value of rationality and simplicity.” Hara, 2011, s. 415



Ramsey County (St. Paul, MN) Humane Society.
Merkin suunnittelija: Richard Stanley

seuraavasti:

“Hahmottuakseen ja kelvatakseen viestinnälliseen tehtäväänsä visualisoinnin täytyy olla mahdollisimman objektiivinen, sen tulee pystyä edustamaan lajityyppiään, ei ekspression kautta vaan yleisesti hyväksytyn koodin tai stereotyypin mukaisesti. Jos muotoilu ei ole onnistunut semiotiikan perusteoria denotatiivisesta ensimmäisen tason merkityksen syntymisestä ei käytännössä toteudu lainkaan. Vastaanottajan assosiaatiot ovat viestin lähettäjän kannalta väärä tai liian monimerkityksellisiä.”²⁹

Yksinkertaistaen: graafisen suunnittelijan on ymmärrettävä missä yleistäminen–yksilöityminen –akselilla hän toimii, kun muotoilee viestiä, jotta viesti tavoittaa kohdeyleisönsä toivotulla tavalla.

Mahdollisesti kärjistäen selvennän yhä: harrastelija pyrkii kaikissa

toimissaan välttämään stereotypioita tähdäten parhaimmillaan kekseliäisyyteen, mutta tyypillisesti päätyen koristeellisuuteen. Koulutuksen saanut graafinen suunnittelija, siis visuaalisen viestinnän ammattilainen, tuntee stereotypian merkityksen ja käyttää sitä hallitusti työssään, niin ettei viestin välittyminen heikenny harhaanjohtavien visuaalisten viestien takia – ja toisaalta niin että siihen on liitetty tarvittavat visuaaliset elementit.

Näinollen yksinkertaistamisen kyky on oleellinen osa graafisen suunnittelijan ammattitaitoa.

Työpajojen aikana käytin oheista kuvaparia (kts. kuva koirasta ja kissasta) esimerkkinä yksinkertaistamisesta. Kun katsoja näkee valokuvan koirasta ja kissasta, hän näkee tietyn koiran ja tietyn kissan, joilla on molemmilla omat erityispiirteensä – esimerkiksi väri ja koko. Yksinkertaistetussa merkissä hän taas näkee symbolit kissalle ja koiralle yleiskäsitteinä.

Olen pyrkinyt luomaan graafisesta suunnittelusta jopa kliinisen kuvan viestinnän erityisosaamisen alana. Määritelmä tietysti ohittaa kauneuden etsimisen, joka on useimmille muotoilijoille hyvinkin merkityksellinen osa työtään. Tämä ohittaminen johtuu siitä, että kauneuden käsite on itsessään monimutkainen kysymys, johon en ole paneutunut opinnäytteessäni. Olen kuitenkin arvottanut työpajoihin osallistujien töitä myös esteettisin perustein ja näin paljastan ettei kysymys ole yhdenmukainen.

Nyt kuitenkin – kauneuden kysymyksen hetkeksi unohtaen – näen, että graafisen suunnittelun lähtökohtana on viestin välittäminen halutulla tavalla lähettäjältä kohderyhmälle, oli lähettäjä sitten asiakas tai suunnittelija itse. Graafisen suunnittelijan vastuulla on muotoilla viesti sellaiseen visuaaliseen muotoon, että sen omaksuminen on kohderyhmälle mahdollisimman helppoa, ilman että viesti vääristyy.

Tärkeimmät visuaaliset elementit, joista graafinen suunnittelija koostaa viestin ovat typografia, kuva, muoto ja värit. Näistä hän sommittelee kaksi- tai kolmiulotteisen, staattisen, animoidun tai interaktiivisen kokonaisuuden.

Viimeisessä osiossa esitän parannetun työpajaohjelman, joka perustuu näihin ajatuksiin.

EHDOTUS UUDEKSI OHJELMARUNGOKSI

Tässä kappaleessa ehdotan uutta ohjelmารunkoa nelipäiväiseen graafisen suunnittelun työpajaan, jossa tehtäviä ei ratkaista piirtämällä ja jossa painotetaan visuaalisen idean tärkeyttä. Lisäksi päivät on selkeämmin eroteltu opetukselliseksi kokonaisuuksiksi tai teemoiksi.

Koska työpajan aikataulu osoittautui toimivaksi – tehtävät ehdittiin tekemään niille varatussa ajassa, ja viimeisenä päivänä pystytetty näyttely oli sopiva päätös työpajalle – keskityn ehdottamaan vaihtoehtoisia tehtäviä kolmelle edeltävälle päivälle. Jotkin tehtävät, kuten “Logo nimestä” osoittautuivat hyviksi, mutta niidenkin ohjeistuksessa löytyy parannettavaa.

Päivä 1 “Nimi, merkki ja logo”

Pikatehtävä 1 “Merkki nimestä” (5 min)

Osallistujille jaetaan paksu musta tussi ja A4 paperi (joka taitetaan puoliksi). Jokainen muodostaa nimestään merkin, käyttäen vain nimensä kirjaimia. Aikaa 5 minuuttia. (Käytetään myöhemmin nimikyltteinä. Ryhmät muodostetaan.)

Opetukselliset tavoitteet: Kirjainmuotoihin perehtyminen, nopea tekeminen, sommittelu, merkin pelkistäminen

Pikatehtävä 2 “10 nimeä 10 minuutissa” (10 min)

Osallistujille jaetaan A4 paperi ja musta tussi. Ohjaajien ottaessa aikaa he keksivät 10 nimeä paikkakuntansa uudelle kovimmalle bändille, minuutti per nimi. Nimen tulee sisältää sana, jonka ohjaajat paljastavat aina uuden kierroksen alussa.

Opetukselliset tavoitteet: Sanallisen sisällön merkitys graafisessa suunnittelussa, nopea tekeminen, ei saa tyytyä ensimmäiseen ideaan

Päätehtävä 1 “Bändin logo” (4h)

Aiemman tehtävän nimelistat kierrätetään joka ryhmässä, ja jokainen raksii kolme lempinimeään. Tämän perusteella valitaan eniten ääniä saanut nimi. Tehtävänä on suunnitella bändille neljä eri logoversiota, niin että jokainen versio edustaa eri musiikkigenreä. Välineetna musta tussi, koko neljäsosa A4-arkista per logo.

Opetukselliset tavoitteet: Kirjainmuotoihin perehtyminen, merkin pelkistäminen, yleisön ja tyylin huomioiminen

Lisätehtävä: Kierros kaupungilla (45 min)

Osallistujia pyydetään ryhmittäin valitsemaan jokin paikka kaupungilta, jonka he haluavat esitellä: Paikan tulee esitellä graafista suunnittelua paikkakunnalla. Kierretään yhdessä paikkakuntaa ja keskustellaan graafisesta suunnittelusta ympäristössä. Avataan silmiä myös “arkiselle” suunnittelulle, kuten opasteille tai pakkaussuunnittelulle.

Opetukselliset tavoitteet: Havahtuminen graafisen suunnittelun monimuotoisuuteen

Päivä 2 “Väri, kuva ja sommitelma”

Pikatehtävä 3 “Sommitelma” (30 min)

Ohjaajat jakavat kymmen sanan listan. Käyttäen korkeintaan yhdeksää mustaa pistettä osallistujat visualisoivat viisi näistä sanoista. Välineet musta tussi, koko A4.

Opetukselliset tavoitteet: Piste, rytmi, skaala, hierarkia

Pikatehtävä 4 “Hajoita ja kokoa uudelleen” (25 min)

Osallistujille jaetaan kasa A3 papereita. Ohjaajat jakavat kaikille kuvan kuvan tunnetusta keksinnöstä, joka osallistujien tulee piirtää hajoitettuna. Paperit kiertävät ja mallikuvat otetaan pois. Nyt jokaisen tulee piirtää saamansa kuvan esine uudelleen, korjattuna (ilman mallikuvaa ehyestä alkuperäismallista ja tietämättä mikä alkuperäinen mallikuva oli.) Välineet musta tussi ja A3 paperi.

Päätehtävä 2 “Bändin levynkannet” (4h)

Osallistujille jaetaan kasa väripapereita ja silputtavia aikakauslehtiä. Heidän tulee valita yksi eilen tekemistään bändilogoista, ja huomioonottaen musiikkityylin tehdä papereista leikkaamistaan perusmuodoista (ympyrä, kulmiot) levynkannet ja kuusi sisäsivua. Kokonaisia kuvia ei saa käyttää, mutta osia niistä kyllä. Lisäksi logon sommittelu levyn kanteen tulee suunnitella valmiiksi. Välineet väripaperit ja sakset, koko 21 cm x 21 cm.

Opetukselliset tavoitteet: Yleisön/tyylin valinta, väri, rytmi, skaala, hierarkia, visuaalinen polku

Päivä 3 “Kirjain, viesti ja typografia”

Pikatehtävä 5 “Kirjainmuotoilu” (10 min)

Osallistujille jaetaan A4-papereita. Ohjaajat näyttävät yksi kerrallaan viisi satunnaista kuvaa, kaksi minuuttia per kuva. Osallistujien pitää piirtää kuvien pohjalta uuden fontin kirjaimet A, E, K ja O. Välineet musta tussi, A4 paperi.

Pikatehtävä 6 “Tekstin olemus” (30 min)

Osallistujille annetaan kymmenen sanan sanalista adjektiiveistä. Jokainen valitsee näistä viisi, ja kirjoittaa sanat A4-paperille niin, että kirjainten muoto ja sommittelu tukee viestiä. Vain kirjainmuotoja saa käyttää. Välineet musta tussi, koko A4.

Opetukselliset tavoitteet: Kirjainmuotoihin perehtyminen, nopea tekeminen, viestin ja tyylin huomioiminen, sommitelma

Päätehtävä 3 – “Typografinen juliste”

Painotetaan keskittymään ideaan ja karttamaan koristelua. Välineet vapaa, koko A4.

Opetukselliset tavoitteet: Kirjainmuotoihin perehtyminen, viestin ja tyylin huomioiminen, sommitelma

Y H T E E N V E T O

On esitetty, että graafisen suunnittelijan tai taitelijan ratkaiseva ero on se, että siinä missä taiteilija toteuttaa itseään, keskittyy graafinen suunnittelija vastaamaan tehtävänantoon, joka yleensä tulee asiakkaalta – hänellä on siis työnsä aluksi “briiffi.”

Skill Yourself –kesäkiertue ei lähtenyt briiffistä, vaan halusta tehdä jotain erilaista graafisen suunnittelun alueella. Monilla graafisilla suunnittelijoilla on itsestä lähteviä projekteja, vaikkapa satukirja tai fonttiperhe, joita he työstävät opiskelujensa tai leipätyönsä ohessa, usein myös opinnäytetyönään. Skill Yourself otti elämässäni tämän – merkittävän – roolin vuoden ajaksi. Vaikka projekti oli äärimmäisen työläs, eikä siitä koitunut lainkaan taloudellista hyötyä, koen saaneeni hankkeesta tavattoman paljon muilla tavoin.

Skill Yourself -työpajakiertue oli kokonaisvaltainen projekti. Sen aikana jouduin toimimaan tuottajana, tiedottajana, projektisihteerinä ja autokuskina. Välillä jouduin puskemaan asioita omatoimisesti eteenpäin, toisinaan taas riitti kun autoin tiimikavereitani. Joskus jouduin asettumaan poikkiteloin heidän ideoidensa eteen, jotta kokonaisuudesta tulisi mahdollisimman vahva. Graafisen suunnittelun tehtävät veivät kokonaisuudesta verrattaen vähän aikaa.

Kuitenkin tärkein ja keskeisin roolini oli nimenomaan graafinen suunnittelija. Kun puhuin nuorille, en puhunut opettajana: ennemminkin

puhuin hieman vanhempana nuorena, joka on päässyt ja päätynyt opiskelemaan graafista suunnittelua, ja on juuri siirtymässä täysipainoisesti työelämään tässä ammatissa. Toimin toki työpajan ohjaajana – ja opinkin tässä roolissa paljon opettamiseen liittyviä taitoja.

Myös nelipäiväinen työpaja täytyy suunnitella. Sen ulkoasu, rytmi ja painoalueet on päätettävä. Itse toteutus vaatii tilannetajua ja reagointikykyä, kanssakäymistaitoja ja kykyä priorisoida. Lienee itsestään selvää, että tämänkaltaisista taidoista on apua ammatissa kuin ammatissa. Uskonkin pyrkiväni vetämään kursseja tai työpajoja myös jatkossa.

Jos päätyisin toteuttamaan jotain yhtä suurta kuin Skill Yourself –kesäkiertue, hankkisin mukaan tuottajan roolissa toimivan henkilön. Oma vahvuusalueeni on graafisessa suunnittelussa, kenties myös jossain määrin sen opettamisessa – ei sponsorien ja yhteistyökumppanien hankkimisessa tai viestinnän suunnittelussa. Myös varsinaiset opetukselliset tavoitteet määrittäisin paremmin: mikä on se viesti, joka työpajasta on tarkoitus jäädä mieleen?

Tämän tutkielman aikana päädyin siihen tulokseen, että idealähtöinen työskentelytapa – design-ajattelu – on se asia graafisen suunnittelun ytimessä, joka alasta kiinnostuneille tulee tuoda ilmi. Jos graafisesta suunnittelusta pitää opettaa neljässä päivässä yksi asia, on tämä se.

L Ä H T E E T

PAINETUT LÄHTEET

Brown, Tim 2009 *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. HarperCollingsPublishers, New York.

Eskola, Jari ja Suoranta, Juha 1998 *Johdatus laadulliseen tutkimukseen*. Vastapaino, Tampere.

Hara, Kenya 2007 *Designing Design*. Lars Müller Publishers, Baden.

Kaitavuori, Kaija; Toim. Raitmaa, Minna ja Turtiainen, Minna 2004 *KOPS -Kiasman Kiertokoulun opetussuunnitelma*. Nykyaikaisen museon julkaisuja 91/2004 F. G. Lönnberg, Helsinki.

Limnell, Mervi 2007 *Käypä konsepti - Kiasman kiertokouluprojektin arviointi kiertäjien näkökulmasta*. Jyväskylän yliopisto, Taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen laitos, Taidekasvatus.

Lupton, Ellen ja Miller, J. Abbott 1996 *Design writing research: Writing on Graphic Design*. Phaidon Press Ltd., Lontoo.

Lupton, Ellen 2006 *D.I.Y.: Design It Yourself*. Princeton Architectural Press, New York.

Lupton, Ellen ja Cole Phillips, Jennifer 2008 *Graphic Design – the New Basics*. Princeton Architectural Press, New York.

McDonnell, Janet (ed.) *CoDesign, International journal of cocreation in design and the arts*. Vol. 8 Nos. 2-3/2012. Taylor & Francis. Hobbs the Printers Ltd, Iso-Britannia.

Papanek, Victor 1984 *Design for the real world: human ecology and social change*. Academy Chicago.

Pohjola, Juha 2003 *Ilme – Visuaalisen identiteetin johtaminen*. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

Rentola, Kai 2011 *Viestistä muotoon ja takaisin*. Taideteollinen korkeakoulu, Helsinki.

Shea, Andrew 2012 *Designing for Social Change*. Princeton Architectural Press.

Syrjälä, Leena & Syrjäläinen, Eija & Ahonen, Sirkka & Saari, Seppo 1996 *Laadullisen tutkimuksen työtapoja*. Kirjayhtymä, Rauma.

DIGITAALISET LÄHTEET

Hupe Design, <http://www.hupe-blog.de> (Luettu 25.2.2013).

IDEO *Design for Social Impact: How-to-Guide*. <http://www.ideo.com/work/design-for-social-impact-workbook-and-toolkit> (Luettu 14.3.2013)

Pilloton, Emily 2012 *Are Humanitarian Designers Imperialists? Project H Responds*. <http://www.fastcodesign.com/1661885/are-humanitarian-designers-imperialists-project-h-responds> (Luettu 3.5.2013)

Pilloton, Emily ja Kuruvilla, Jince 2009 *Design Revolution – The Toolkit*. Blanche Press, Richmond BC.

Pilloton, Emily *Teaching Design for Change*. Presentaatio TED-konferenssissa 2010. http://www.ted.com/talks/emily-pilloton_teaching-design_for_change.html (Luettu 23.2.2013).

Project H Design, “Mission”: <http://www.projecthdesign.org/#the-mission> (Luettu 23.2.2013).

Wikipedia *Design thinking*: <http://en.wikipedia.org/wiki/> (Luettu 16.11.2012).

Wikipedia Participatory design: http://en.wikipedia.org/wiki/Participatory_design (Luettu 5.3.2013).

http://www.na.sappi.com/ideasthatmatterNA/09_recipients/09projecth.html (Luettu 25.2.2013).

